

¡GRATIS!
CON ESTE NUMERO
ESTOS DOS
FANTASTICOS DINOSAURIOS

Demo jugable de
SEAL TEAM,
tensión en la jungla.

OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA SEGUNDA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE

UN POSTER SALVAJE:
JURASSIC PARK

PISTAS Y TRUCOS DE:
EYE OF THE BEHOLDER III
MANIAC MANSION II

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.

COMIENZA LA AVENTURA



Speed Racer:
UNA CARRERA DE TRAMPOSOS

CONCURSA CON NOSOTROS:
GUNSHIP 2000
HUGO 2

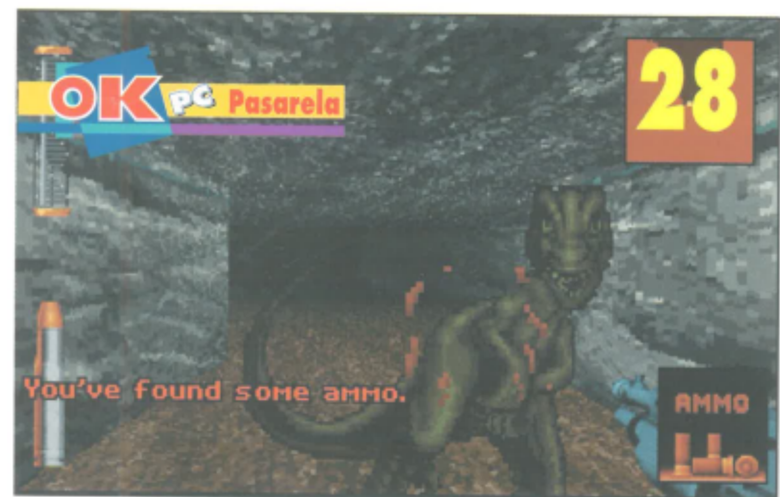
8 414090 201261 00017

EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





INNOCENT
Cuando se duda de la inocencia
Demostrar la inocencia cuando toda la policía te está pisando los talones no es nada fácil.



JURASSIC PARK
Lucha a muerte por escapar
Un parque muy peculiar lleno de animalitos deseando invitarte a su desayuno.



BATMAN RETURNS
Una aventura con mayúsculas
Vive las peripecias del héroe e investiga al perverso pingüino.



HUGO 2
Teleadicción en tus manos
Un juego que todos conocemos y en el que hasta morir es un deleite. Hugo te está esperando para salvar a sus amigos.



MANIAC MANSION II
Ayer, digo hoy,...¿o era mañana?
Completa las divertidas aventuras de este trío por salvar al mundo del gran Tentáculo .

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Estas navidades nos llegan cargaditas de novedades, con buenos atracones de turrón y juegos a mogollón.Continuando con la llamada *dinosauriomanía* tenemos **Jurassic Park** que os sumergirá en un mundo encantado, donde los dinosaurios son los amos y tú tienes que conseguir escapar.Para los más *roleros* tenemos multitud de juegos como **Dark Sun** en el que tenemos que escapar de un circo de gladiadores, **Ultima VII (2ª parte)** que se ha ganado una gran aceptación entre los mas exigentes, la cuarta entrega de la saga **Might and Magic** que mejora todavía más a su predecesor y las pistas para terminar con la mejor saga de juego de rol de todos los tiempos, **Eye of the Beholder III**. Para los deportistas os proponemos una apasionante carrera de coches con **Speed Racer**, un buen partido de golf con **Nick Faldo** o un gran partido de fútbol de la mano de **Goal**.Si lo tuyo son las aventuras no te faltarán las ofertas, en este número aparece **Innocent**, una aventura que lo promete todo y que dará mucho que hablar, en el que tendrás que demostrar tu inocencia perseguido por la policía, pero si quieres ser tú el policía te presentamos a **Blue Force**. Con **Homey D.Clown** tendrás que buscar sonrisas trabajando como payaso, en **Batman Returns** asumirás el papel del gran superhéroe y tendrás que salvar a la ciudad de Ghotham del temible Pingüino. Si te gusta **Maniac Mansion II**, pero no sabes como terminarlo, en este número te ayudamos.Y si piensas que las aventuras son muy caras, de la mano de Erbe nos llega un excelente **Pack Games** con dos aventuras al precio de una. Otros excelentes juegos de esta revista navideña son: **Hugo 2** para los teleadictos, **Street Fighter II** para los *broncas*, **La aventura de los dinosaurios** para los que también quieren aprender con el PC, **Privateer** para los amantes de los simuladores, **Time Runners** que rompe moldes de distribución, **Drácula** por si quieres experiencias fuertes, **Patrician** para los aventureros y **L.A. Law** para los *picapleitos*.

Seal Team
Tensión en la jungla

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior
640 Kb y 1 Mb de memoria exp. LIM/EMS
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"*,
Tarjeta gráfica: VGA 256 colores, **RATON**.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y desde la unidad correspondiente teclea **INSTALL**. Luego, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Una vez instalada, teclea **DEMO** para ejecutar la demo. No puedes ejecutar la demo desde el disquete porque está comprimida. ¡A disfrutar con Seal Team!



LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactor jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Córdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel. 457 53 02/52 03/56 08 Fax. 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain XII 93.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





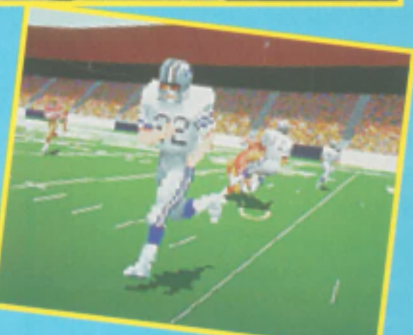
ACCOLADE

A POR TODAS

Tanto en disquete como en CD-ROM, *Protostar* hará las delicias de los amantes de los juegos de rol espaciales. Con este juego tendrás que mantener la seguridad en el espacio y evitar que los alienígenas del imperio Skeetch sean tentados por la prosperidad de los humanos.

Para los aficionados al fútbol americano, *Unnecessary Roughness* nos propone un excelente partido de fútbol en 3D con unos movimientos y vistas simplemente sorprendentes, que definirán lo que ha de ser un juego deportivo a partir de ahora.

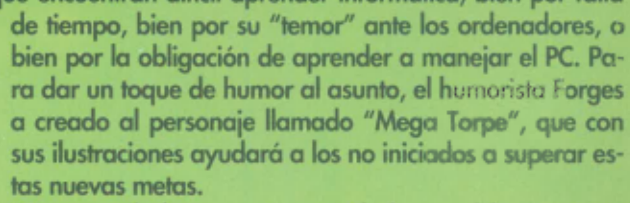
En una entrevista en las oficinas de Erbe con Howard Newmak y Claire Rowen, responsables de Accolade, se habló de la importancia que se le va a dar al CD-ROM que se coloca como el soporte para los juegos del futuro. Títulos que se lanzarán en CD-ROM serán *Protostar, Spellcasting Triple Pack, Man Enough* y *Gateway II* de los que os tendremos puntualmente informados. Otros títulos por los que apuestan fuerte son: *Speed Racer* y *Blue Force.*





ANAYA MULTIMEDIA

ANAYA YA ES MULTIMEDIA



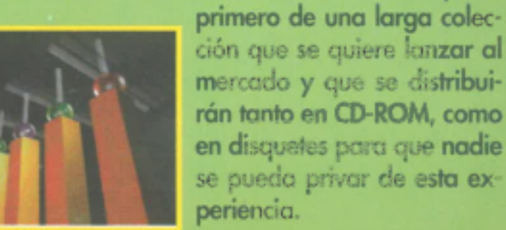
El nombre de la editorial es anterior a la aparición del fenómeno multimedia en los PC (MPC), pero la editorial ha sido valiente y se ha volcado en el mercado multimedia con sus últimos productos.

Para noviembre y diciembre la editorial tiene planeado lanzar al mercado una nueva colección llamada *Ultima Frontera* en la que se introducirán gráficos en 3D reales, para distrutarlos será necesario tener unas gafas 3D. Por supuesto en esta colección se incluirán el resto de características MPC como imagen y sonido digital. Algunos de los títulos que aparecerán serán: *Realidad virtual, Vida artificial* y *Creaciones Multimedia.*

Otra de las novedades que lanza la editorial es la colección de *Informática para torpes* que está dirigida a aquellos que encuentran difícil aprender informática, bien por falta de tiempo, bien por su "temor" ante los ordenadores, o bien por la obligación de aprender a manejar el PC. Para dar un toque de humor al asunto, el humorista Forges a creado al personaje llamado "Mega Torpe", que con sus ilustraciones ayudará a los no iniciados a superar estas nuevas metas.



Otra novedad para estas navidades es el lanzamiento de los que podríamos denominar *Libros interactivos multimedia,* el primer título de la colección se llama *La aventura de los dinosaurios,* del cual ya hablamos en esta revista en la sección Pasarela. Este título no es mas que el primero de una larga colección que se quiere lanzar al mercado y que se distribuirán tanto en CD-ROM, como en disquetes para que nadie se pueda privar de esta experiencia.



SIERRA Y COKTEL VISION SE UNEN

Para reforzar la presencia en el mercado MPC, las empresas Sierra y Coktel Vision se han unido. La empresa americana Sierra cuenta con el 20 por ciento del software de entretenimiento, a parte de una gran cantidad de productos en CD-ROM y la empresa europea Coktel Vision es líder en software educativo con un 30 por ciento del mercado y con unos ocho títulos en CD-ROM. Esta unión tendrá lugar a partir del uno de enero de 1994 y su principal objetivo será aumentar su presencia en el mercado multimedia.

SSI

SSI ATACA MAS FUERTE QUE NUNCA





Una gran cantidad de excelentes títulos irán apareciendo en el mercado de la mano de SSI y su distribuidora en España, Dro Soft. Empecemos por *Fantasy Empires* que ofrece un juego al estilo de Stronghold pero con una visión más estratégica. Deberás ir completando una campaña en más de 10 escenarios diferentes, como en su precedente, deberás definir tus personajes como en todo buen juego de rol. Otra de las características novedosas de este juego es que pueden jugar hasta cinco personas al tiempo, cada una con un personaje. El juego es muy completo y ofrece multitud de diferentes edificios a construir en cada provincia, así como diversos hechizos que podremos utilizar contra nuestros enemigos o en beneficio propio. De este juego se sacará también una versión en CD-ROM que incluirá muchas mejoras como un mayor número de hechizos.



Dungeon Hack es un juego que podríamos definir como un "creador de juegos de rol" en el que definiremos nuestro propio juego rompiendo con los moldes existentes. Enumerar las posibilidades de este juego nos llevaría páginas, algunas son la posibilidad de determinar: el número de niveles, enemigos, muerte real, objetos, enigmas, dificultad, personajes, etc. Una vez que establecemos nuestra configuración ideal, entrarán en juego valores aleatorios que harán que nunca repitas la misma partida ni aunque selecciones los mismo valores. Su aparición será para el mes de marzo aproximadamente.

Ravenloft es un nuevo juego de rol en el que nos enfrentaremos con diversos monstruos literarios como Drácula, hombres lobo, momias, etc. El objetivo del juego será destruir a un perverso vampiro en su terreno, por lo que nos trasladamos a un mundo malvado en el que el mal predomina. Una idea muy original del juego es que si hacemos algo "bueno", moriremos. Ayudar a alguien será nuestra perdición y evitarlo requerirá grandes dotes de concentración.

Por último, citar la futura aparición de la segunda parte del juego *Great Naval Battle* que tendrá gráficos en SVGA 256 colores y enfrentará a la armada americana y japonesa. El juego incluirá nuevas características como la inclusión de ataques aéreos. Este juego al igual que *Ravenloft* estará disponible primero en CD-ROM y después se hará una versión reducida para disquetes.

PROEIN

NUEVOS TITULOS

Con las navidades, Proein se lanza a por todas preparando títulos como la segunda parte del juego de estrategia *Campaing 2*, y más continuaciones de la estupenda serie de rol *Might and Magic*, de la que ya hablamos en el número anterior y en este de nuevo. Echándole humor al mercado, lanzan un juego basado en la famosa serie *Los nuevos ricos* en el que vivirás las divertidas aventuras del clan Clampet.





ERBE

MAS REALISMO EN LAS MANOS



Action FS es nuevo periférico que se conecta al puerto paralelo del PC y que interactua con la última versión de *Flight Simulator*.



Con este nuevo periférico ya no es necesario utilizar el teclado para jugar a este magnífico simulador de vuelo, que ahora soporta gráficos en SVGA. El cuadro de mandos se puede colocar debajo del monitor para ahorrar espacio, y junto con un joystick de simulador, como el *G-Force*, nos proporciona una simulación que es la más real hasta el momento, ya que nos permite controlar los instrumentos de radionavegación, controles del avión, las diversas vistas y los instrumentos de vuelo.



JOYSTICKS
MODELOS PARA TODOS LOS GUSTOS



La distribuidora Dro Soft lanza al mercado de los PC una nueva colección de joysticks de gran calidad. Empezando por el modelo *PC Raider.* Este joystick dispone de ajustes vertical y horizontal, para evitar los pesados desajustes en pleno juego, y de disparo automático. Su precio final es de 4.290 pts.

El otro joystick que se lanza al mercado tiene dos versiones de diferente tamaño. El *Pinto PC* es ideal para utilizarlo en la mano debido a su reducido tamaño y peso. El joystick *Quatro* como hermano mayor es ideal para apoyar en la mesa y dispone de todo tipo de accesorios como disparo automático y por ráfagas. Hay que destacar su diseño innovador que dará un toque original a cualquier PC. Su precio final será de 6.990 pts.

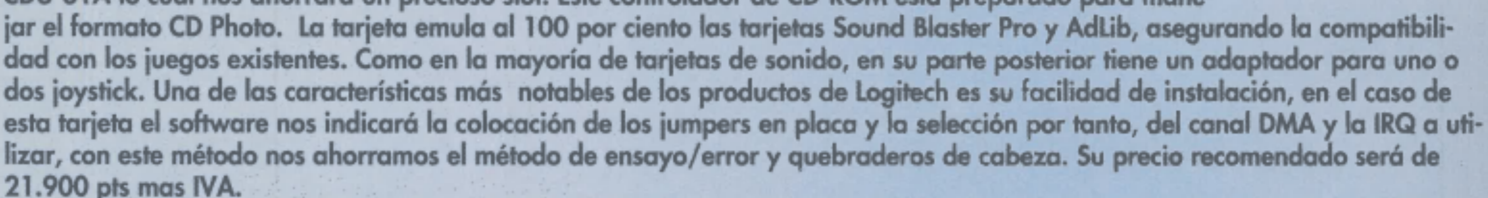
En el campo de los ratones se ha apostado por el *Speed Mouse 2.* Este ratón dispone de tres botones y ofrece una resolución de 400 dpi lo cual le da un control preciso y seguro. El ratón incluye un programa de instalación y funciona en modo PS/2, puerto serie y bus con lo que asegura su compatibilidad con cualquier PC

LOGITECH
LOGITECH SIGUE EN SU LINEA *SENSEWARE*



Esta empresa se ha volcado en dotar a nuestros PC de los sentidos humanos, sus últimos lanzamientos en cuanto a ocio y entretenimiento son: *CyberMan*, que proporciona el sentido del tacto, y la tarjeta de sonido *SoundMan Games*, que proporciona el oido.

* La tarjeta de sonido *SoundMan Games* nos ofrece características profesionales a un bajo coste, por ejemplo, se puede seleccionar una frecuencia de muestreo que oscile entre 4-44,1 Khz, lo cual nos da la calidad de los CD musicales en estéreo. La tarjeta además incluye el chip Yamaha OPL-3, capaz de manejar hasta 20 voces en estéreo, y el chip ADPCM de compresión/descompresión que consigue ratios de 2:1 y hasta 4:1. En la tarjeta también se incluye un controlador para CD-ROM, en concreto para el Sony CDU-31A lo cual nos ahorrará un precioso slot. Este controlador de CD-ROM está preparado para manejar el formato CD Photo. La tarjeta emula al 100 por ciento las tarjetas Sound Blaster Pro y AdLib, asegurando la compatibilidad con los juegos existentes. Como en la mayoría de tarjetas de sonido, en su parte posterior tiene un adaptador para uno o dos joystick. Una de las características más notables de los productos de Logitech es su facilidad de instalación, en el caso de esta tarjeta el software nos indicará la colocación de los jumpers en placa y la selección por tanto, del canal DMA y la IRQ a utilizar, con este método nos ahorramos el método de ensayo/error y quebraderos de cabeza. Su precio recomendado será de 21.900 pts mas IVA.





* He querido dejar para el final el segundo periférico que lanza esta casa, que es el más revolucionario, se trata del *CyberMan*, en resumen, podríamos decir que se trata de un joystick-ratón con respuesta táctil 3D, ¡si!, este periférico te responderá con golpes si te acuchillan en el juego. El periférico tiene una base motorizada y, como su manejo es 3D, permite moverse en los ejes X, Y y Z. En su manejo puede llegar a sustituir al ratón y al joystick teniéndolos agrupados. Su diseño es pequeño y ergonómico, y su instalación es muy simple, ya que no requiere tarjeta interna, conectándose directamente al puerto del PC. El periférico se venderá junto con tres juegos que permiten sacarle el máximo rendimiento como son: *Dinosaur´s Discovery*, *Forgotten Casttle* y *ShadowCaster*, pero en breve irán apareciendo multitud de nuevos juegos que aprovecharán las nuevas posibilidades de este periférico. Su precio recomendado será de 19.900 pts mas IVA y estará disponible en diciembre en inglés, y en enero con su documentación en castellano.



¡Los mejores Joystick para tu PC!

PC Raider

- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de centrado automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 2 botones de disparo.





PC Commander

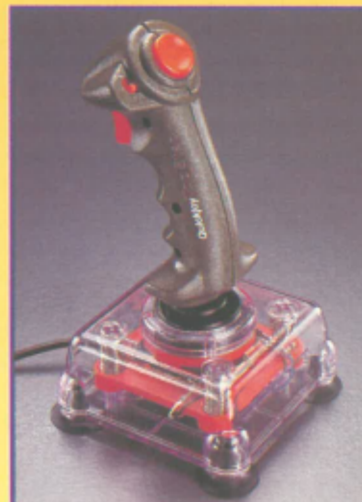
- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de centrado automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 2 botones de disparo.
- Ajuste de compatibilidad (70 K Ohm/250 K Ohm).





M5

- Joystick PC XT y AT.
- Disparo automático con control de velocidad.
- Micro-interruptores para todas las funciones.
- Circuitería para control y estabilización de coordenadas.
- Indicadores de disparo mediante LED.



PC Topstar

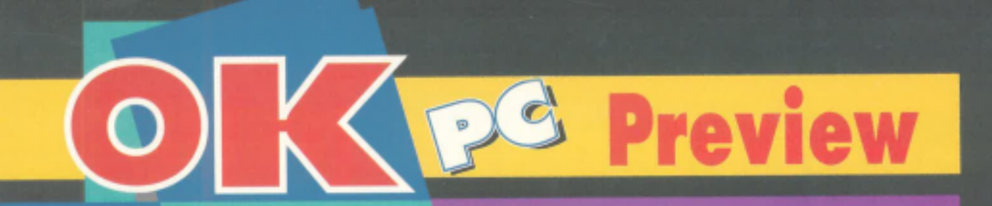
- Joystick para PC XT y AT.
- 8 micro-interruptores.
- Botones de disparo con micro-interruptores.
- Disparo automático.
- Mango super ergonómico.
- Base con amortiguación.



M6

- Joystick analógico para PC XT y AT y compatibles.
- Disparo automático.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- OK Preview: INNOCENT
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER.

En las navidades todos esperamos con ansia que lleguen al mercado nuevos juegos que nos amenicen el tiempo libre. Hoy tenemos ante nosotros el juego Innocent, toda una aventura que os hará pasar ratos inolvidables llenos de adicción.



PRESUNTO C



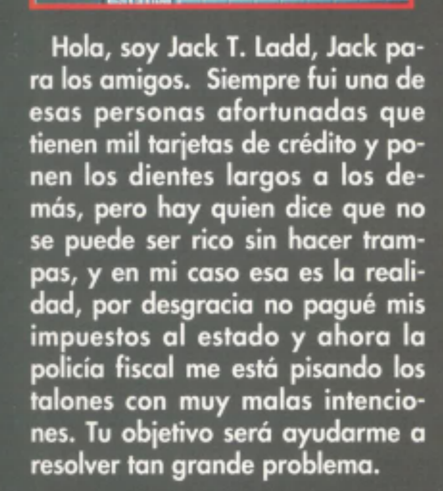












Hola, soy Jack T. Ladd, Jack para los amigos. Siempre fui una de esas personas afortunadas que tienen mil tarjetas de crédito y ponen los dientes largos a los demás, pero hay quien dice que no se puede ser rico sin hacer trampas, y en mi caso esa es la realidad, por desgracia no pagué mis impuestos al estado y ahora la policía fiscal me está pisando los talones con muy malas intenciones. Tu objetivo será ayudarme a resolver tan grande problema.



PERSONAJE DEL FUTURO

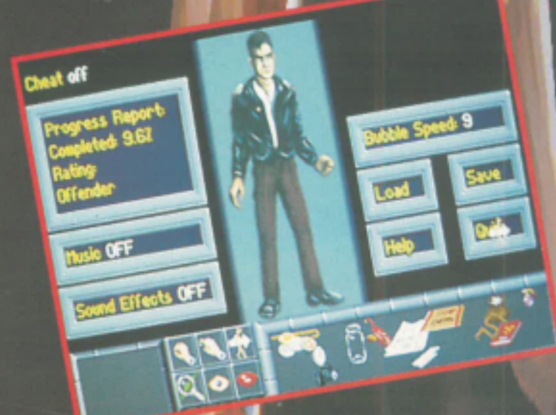
Los escenarios por los que se desplaza nuestro amigo Jack son futuristas, pero con un estilo clásico que nos recuerda a los suburbios de Nueva York. El recuerdo es debido a que por muy en el futuro en el que nos encontremos, sigue habiendo pillos que esperan el mejor momento para atracarnos en una esquina solitaria y oscura.

La secuencia de presentación del juego es de esas que nos dejan con la boca abierta debido a los enormes gráficos que maneja y mueve con total suavidad. Hablando de gráficos, en este juego se ha cuidado al 100 por ciento todo lo relacionado con luces y



Para vivir esta aventura tendrás que demostrar que también sabes ser un tipo duro y sobre todo muy avispado y original.

ULPABLE





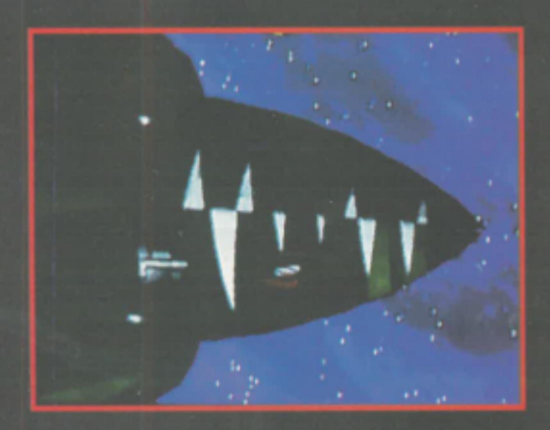








UNA AVENTURA CON GRAFICOS SUPER CUIDADOS



sombras, ver a nuestro protagonista andar por debajo de una farola es todo un espectáculo de luminotecnia.

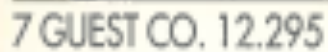
El inventario de nuestro protagonista es otra cosa digna de mención, es muy cómo y manejable y lo tenemos siempre a mano. Entre las acciones típicas de toda aventura no podía faltar la opción de mirar, en este caso se ha incorporado una lupa que amplia la imagen por donde la vamos pasando, así es posible encontrar objetos que no se ven a simple vista como una cartera en el bolsillo del pantalón de un tipo sentado en la barra de un bar.

En resumen, Innocent promete ser toda una aventura, de esas que derrochan gráficos y originalidad por todos los lados y esa ha sido la razón de que la haya sido elegida como portada en este número de diciembre. Estoy seguro de que no te defraudará.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



RSO *Store Games*



7 GUEST CO. 12.295


JURASIC PARK. 4.890

DUNE II. 5.695


DAY OF TENTACLE. 6.995

AMAZON	6.095
AMERICAN GRADIATORS	4.395
ATAC	6.795
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
BATMAN RETURNS	5.275
BEST OF THE BEST	4.395
CAMPAIGN	6.995
CAMPAIGN MISIONES	3.499
CARMEN SAN DIEGO COSMOS	6.095
CASTLE OF DR. BRAIN	4.895
CLASH STEEL	6.095
COBRA	5.195
CURSE OF ENCHANTIA	4.395
CYBER RACE	6.095
DARK HALF	5.195
DARK SUN	7.900
DELUXE TRIVIAL	4.395
DUNE CD	7.895
EYE DE BEHOLDER III	6.995
GOAL	4.790
HUGO	4.895
INCA	6.095
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	5.395
INDY LA ULTIMA CRUZADA	5.395
ISHAR 2	4.395
KGB	5.695
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LA LEY DE LOS ANGELES	8.395
LASER SQUAD	4.395
LEMMINGS 2	4.395
LES MANLEY 2 LOST IN L.A.	4.595
LINKS 386 PRO	5.195
LINKS 386 PRO BASS COURSE	3.495
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	4.295
MICROPOSE GRAND PRIX	6.695
MONOPOLY	5.695
MORTAL KOMBAT	4.990
PIMBALL DREAM	4.575
POLICE QUEST III	6.990
PREHISTORIK II	4.395
PRINCIPE OF PERSIA II	5.195
PRIVATIER	6.995
ROBOCOP	4.395
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW OF THE COMET	4.895
SHADOW WORLDS	4.395
SYNDICATE	6.095
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.795
STREET FLGHTER 2	3.395
STRIKE COMMAMDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRONGHOLD	6.095
SEAL TEAM	5.190
TASK FORCE 1942	6.695
THE PATRICIAN	5.195
THE PERFECT GENERAL	4.295
TERMINATOR 2	4.490
TRANSARTICA	4.395
ULTIMA VII	6.995
UNLIMETID ADVENTURES	6.095
VEIL OF DARKNESS	6.095
WAR IN DE GULF	6.995
WING COMMAMDER ACADEMY	6.095
WING COMMANDER II	5.695
XENOBOTS	4.395
X-WING	5.795
X-WING MISIONES	2.970

IMPORTACION

A320 AIRBUS	7.550
BETRAYAL AT KRONDOR	7.625
CIVILISATION	6.695
EYE DE BEHOLDER III CD	6.930
FIELDS OF GLORY	7.625
HIGH COMMAND	7.625
LANDS OF LORE	7.625
KING QUEST VI CD	8.695
PIRATES GOLD	7.625
PUTT PUTT FUN PACK CD	5.595
SCHERLOCK HOLMES 3 CD	8.695
SIM CITY WINDOWS	8.995
SIM LIFE WINDOWS	6.995
TONY LA RUSSA BEISBOL	5.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.695
ULTIMA UNDERWOLD II	6.695
ULTIMA VII ISLE SERPENT	8.095
V FOR VICTORY 1	6.995
V FOR VICTORY 3	6.995
V FOR VICTORY 4	7.625
WARLORDS II	7.625
WIZARDRY VII	9.495

COMPONENTES*

PLACA BASE

386 SX 40	13.000
486 DLC 33 CACHE 128	24.500
486 DX2 50 CACHE 256	77.800
486 DX2 66 CACHE 256	97.500

TARJETA VIDEO

VGA 512 K	6.300
VGA TRIDENT 1MB	9.100
VGA CIRRUS 2MB	21.900

DISCOS DUROS

40 MB	16.300
80 MB	24.500
120 MB	28.100
170 MB	32.000
240 MB	38.500
430 MB	72.500

JOYSTYCK

WARRIOR 5 BONDWELL	1.185
FLIGHT YOKE (SIMULADOR DE VUELO)	8.500
MOUSE 3 BOTONES	1.470

UNIDAD CD ROM INTERNO

CD INTERNO + CONTROLADORA	32.000
CD INTERNO SONY + CONTROLADORA	44.100

VARIOS

MONITOR COLOR	32.000
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	8.500
MEMORIA MODULO 4 MB SIMM	27.000
DISK DRIVE 3 1/2	6.000

TARJETAS SONIDO

SOUND BLASTER	13.900
SOUND BLASTER PRO	24.900
SOUND BLASTER PRO 16 ASP	41.900
ALTAVOCES PARA MONITOR	4.500

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A.
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A RSO STORE GAME

Claudio Coello, 128, 28006 Madrid

NOMBRE Y APELLIDO: ______
DIRECCIÓN: ______
POBLACIÓN: ______ PROVINCIA: ______
TELÉFONO: ______ CP: ______
TARJ. CREDITO: ______ Nº ______ CADUCA EL: ______

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

Envíos contrarembolso mensajero 500/ud. Madrid, 750/ud. Provincia. Por correro toda España 250/ud.. Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS!

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

RSO STORE GAMES
TU TIENDA

Claudio Coello, 128
28006 Madrid
Teléfono y Fax:
(91) 562 18 82

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PROXIMA APERTURA PONCE DE LEON, 8 MADRID



- OK Preview: SPEED RACER
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

Speed Racer

LA CARRERA DE L

Una carrera de lo más loca donde es tan importante tu facilidad de hacer guarradas con tu volante como las trampas que instales en tu coche si quieres conseguir la tan preciada victoria.







LOS AUTOS LOCOS

Seguro que todos recordais los divertidos dibujos de "Los autos locos", en el juego Speed Racer la misión es la misma: vencer y no dejar que te machaquen los tramposos de tus rivales. Poco a poco descubrirás que más vale que utilices sus propias armas o no tendrás nada que hacer en esta loca carrera.

Los requerimientos del juego no son excesivos para la calidad de los gráficos que se manejan. Si quereis opinar sobre los gráficos no teneís más que mirar las pantallas que os hemos puesto en la revista. Necesitarás tener 3 Mb de RAM y unas 8 Mb de disco duro, así como un ordenador con un procesador 386DX/33 o superior con una tarjeta VGA.









ADICTIVIDAD EN CRECIMIENTO

El juego incluye voces difitalizadas para darle más realismo a la carrera y una presentación con dibujos animados de una gran calidad. Las posibilidades de jugar son muchas, puedes elegir entre siete diferentes escenarios que son: el desierto, la carretera de la serpiente, la cerrera por la gloria, un circuito de práctica, el valle de la destrucción, la ciudad y el paso del peligro. Antes de empezar a jugar deberás sar tu nombre y elegir el prototipo que quieres conducir, puedes elegir entre el que usa tu rival que es el Shooting car o el Mach 5, que es el mejor.

El juego tiene una opción para jugar dos jugadores al tiempo enfrentados, incluso se puede jugar vía modem. Si juegas contra tu PC, además de tener que ganar al Shooting car tendrás que librarte de numerosos rivales como los ganster que te disparan a la menor ocasión, coches que vendrás de frente, la propia carretera con diversos obstáculos, etc.

EL EQUIPO

Antes de cada carrera tendrás que seleccionar tu equipo según como planees tu estrategia para la próxima carrera y el dinero que vayas ganando. Las mejoras que podrás aplicar a tu coche son:

✓ Calidad del fuel: Se usará cuando apliques el turbo a tu coche, es muy útil para adelantamientos que si llevaran mucho tiempo serían muy peligrosos. También se puede utilizar para saltar rampas y obstáculos.

✓ Muelles: Sirven para esquivar todo tipo de obstáculos en el asfalto, también es muy útil para saltar sobre tus rivales tras aplicar el turbo.

✓ Cohetes: Sobran las palabras, te vendrán muy bien copntra los ataques aéreos.

✓ Cuchillas: Dos enormes cuchillas saldrán delante de tu prototipo y cortarás árboles, postes y... según lo salvaje que seas a tus oponentes.

✓ Blindaje: Cuando mayor sea, más posibilidades de salir airoso ante tus enemigos tendrás.

✓ Sistema submarino: Por si te apetece ir por el agua en vez de pegar un salto en los puentes rotos.

A medida que vayas ganando carreras podrás invertir en mejoras para así tenerlo más fácil o tal vez menos difícil.

En resumen Speed Racer es un juego que promete mucha diversión que es recomendable para todos los aficionados a los juegos de carreras.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



- OK Preview: DARK SUN
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, PRO-AUDIO, SPECTRUM, ROLAND

LOS NUEVOS DEL ROL







Gracias a Dro, en España disponemos de todos los títulos que SSI está lanzando continuamente al mercado. De sobra conocida por todos, la compañía californiana especialista en simulaciones tácticas y "role-games", nos trae un nuevo producto que pretende romper moldes. ¿Más todavía?

TIEMPOS

Existen millones de estrellas en el Universo. Quiso el destino que una de ellas girase solitaria alrededor de un pequeño cúmulo estelar en una galaxia sin importancia. Esta estrella tenía a su vez un planeta: Athas.

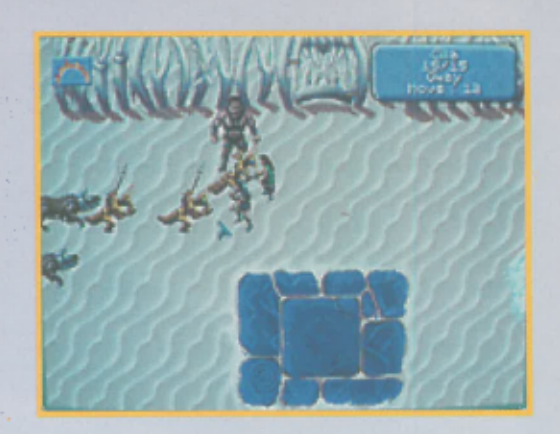
Athas era un mundo feliz como cualquier otro. Miles de especies pululaban a sus anchas; la vida nacía, se reproducía, y finalmente dejaba de existir. Todo era tranquilo, aunque como en la mayoría de los mundos medievales existían numerosos guerreros, magos, curanderos y extrañas criaturas olvidadas ya en la Tierra.

Hubo un descubrimiento. Algunos magos que cayeron en el lado oscuro de las cosas, pensaron en arrebatar la energía vital al planeta, y así lo hicieron.

Poco a poco, Athas, perdió todas sus riquezas, sus océanos se secaron, donde había agua, sólo se vislumbra el desierto. Los recursos escaseaban, y mucha gente conoció el hambre.

No obstante, los magos obtuvieron un poder inmenso, y entre sus locuras, figura el cubrir de mal toda la Galaxia.

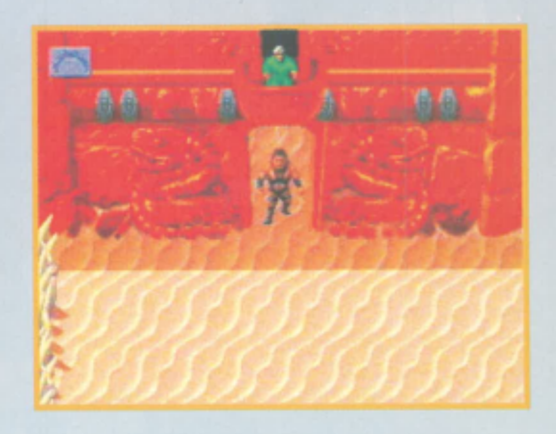
Mientras tanto, naces en el seno de una familia pobre. Acostumbrado a trabajar desde muy pequeño, tus músculos se de-













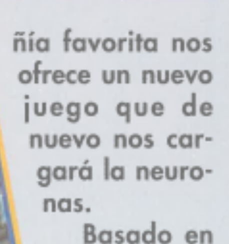




sarrollaron de una forma espectacular, y pronto todos se dieron cuenta que lo tuyo eran los puñetazos, y con un adiestramiento hábil, la espada.

No podía ser de otra forma, tenías que acabar en la Arena, el lugar donde se desarrollan combates, entre los humanos y bestias sedientas de sangre. Tras mucho tiempo, tú y el resto de tu cuadrilla habéis acabado con toda clase de monstruos y el público está satisfecho.

Pero piensas de otra manera. Tal vez, si pudieras escapar, todo en Athas, cambiaría ...



UN GUION DE CINE

Realmente soberbio el último programa de SSI. Con un argumento de película, nos llevan a mundos fantásticos poblados de fantasía, y de magos capaces de volver oscuros a los soles. Toda una demostración de fuerza. Por lo tanto, esta vez, lo tenemos un poco crudo.

SSI no abandona el rol. Siguiendo el modelo de Advanced Dungeons & Dragons, nuestra compañía favorita nos ofrece un nuevo juego que de nuevo nos cargará la neuronas.

Basado en ADD, Dark Sun comparte muchas de las características de la serie "Eye of Beholder", pero esta vez nos ofrece una perspectiva aérea, y el combate no es en tiempo real, sino por turnos.

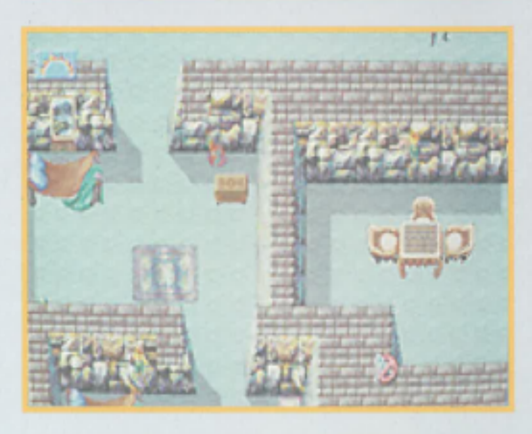
Al cargar el juego en el ordenador, pudimos contemplar todo un acierto de buen hacer y ganas de divertir al personal. En un primer acercamiento, tal vez, lo más negativo del juego, sean los pequeños gráficos que representan a los personajes. De todas formas, la jugabilidad es muy buena, o sea, hay programa para rato.

Bueno, nos vamos, pero prometemos hacer un serio análisis de este programa en nuestra sección Pasarela. Dark Sun se lo merece.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO











Ultima® VII

SEGUNDA PARTE

SERPENT ISLE™

¿Creías que tus enemigos se habían olvidado de ti?

¡PREGUNTAS FUNDAMENTALES HAN QUEDADO TODAVIA SIN RESPUESTA!

Juego de rol

Como Avatar, frustraste los planes del Guardián en ULTIMA VII The Black Gate. Dieciocho meses han pasado desde tu aparente victoria, pero ahora te encuentras atrapado en Britannia bajo las mismas circunstancias que mantuvieron acorralado al mal.

Preguntas fundamentales quedaron sin respuesta y profundos misterios siguen estando sin resolver. La solución puede encontrarse en la legendaria Isla de la Serpiente. A medida que descubres esta nueva tierra, descubres un serio desequilibrio entre las fuerzas gemelas del Orden y el Caos, la raíz de los problemas de Britannia. Es una carrera contra el tiempo, y la cuenta atrás ya ha empezado.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO







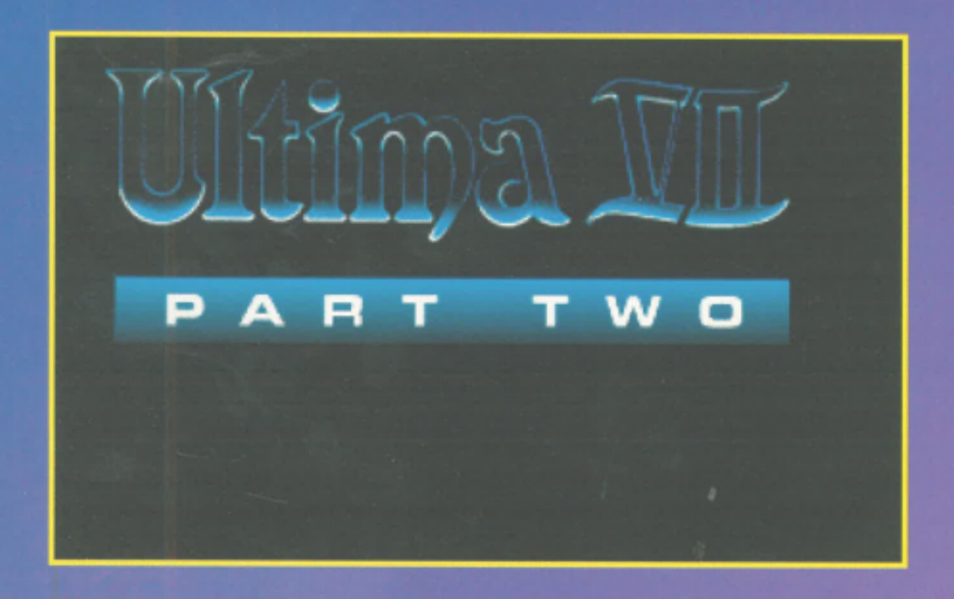
ELECTRONIC ARTS®

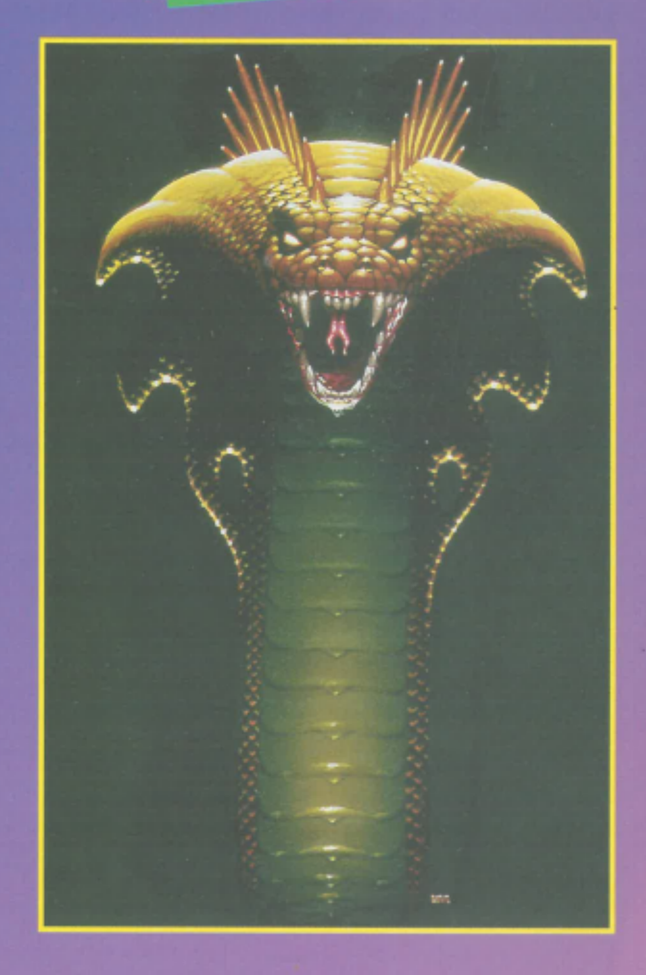


DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- OK Preview: ULTIMA VII (2ª parte)
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND





Todavía no nos hemos recuperado del tremendo impacto que ha supuesto la aparición de la primera parte de Ultima VII, y Origin se nos presenta con su segunda parte. Todo esto es una bendición para los fanáticos del rol.

UN NUEVO M



Hace ya bastante tiempo desde que Lord British diera a conocer su ULTIMA I.

Desde entonces ha llovido mucho, y las técnicas de programación han evolucionado constantemente así como el hardware de nuestros equipos.

MEJORANDO LA HISTORIA

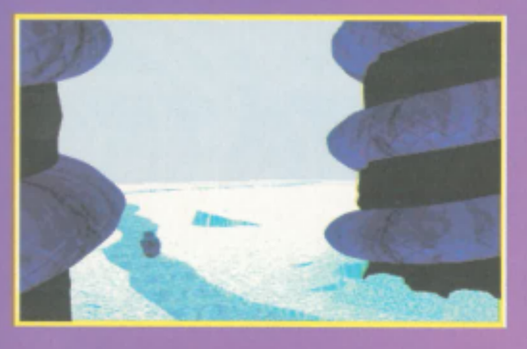
Ultima se ha beneficiado de ello. Sus primeras partes son fascinantes para los aficionados al género, pero muy decepcionantes para un novato. Su nula o escasa calidad gráfica y sonora, los hacen poco atractivos para el público en general.

Pero en la década de los 90, los ULTIMA se han modernizado y ahora son la culminación de muchas horas de trabajo, haciendo de ellos, verdaderas maravillas que atraen a montón de curiosos para ver sus alucinantes gráficos o asombrosas melodías.

El cambio empezó cuando Dro Soft nos trajo Ultima Underworld. Un absorbente juego que flipó a más de uno. Pasó un año, y tras los escarceos de Origin con















Wing Commander, llegó a España un programa muy esperado: Ultima VII. Todo en él, era ingenio, buen hacer y originalidad. Premisas que últimamente se dejan bastante de lado, junto con una envidiable calidad técnica.

Y apenas han pasado escasos meses, y ahora viene la noticia de su segunda parte.

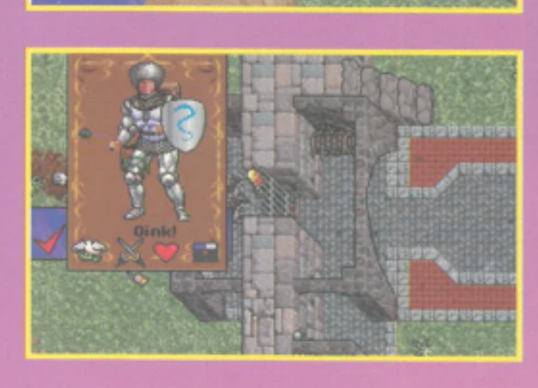
Realmente, es para morirse.

Básicamente es idéntico a su primera parte, por lo que no debe dar ningún problema a los ya experimentados. Se conserva la perspectiva aérea, así como los menús e interface en general. Como siempre todos los detalles en gráfico y sonido son cuidados al máximo.

Lo que cambia por supuesto es la historia, aunque nuestro personaje es el mismo, Avatar, el héroe encarnado mil veces, y destinado a salvar Britania una vez más. Para ello, necesita de tu ayuda.

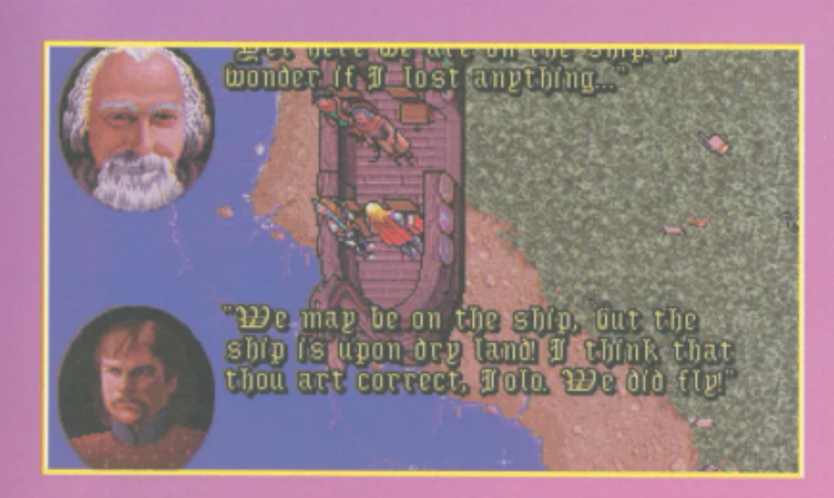
En fin, este programa pasará dentro de poco por nuestra Sección de Pasarela donde se le destripará convenientemente, ahora sólo esperamos que tengáis la miel en los labios.

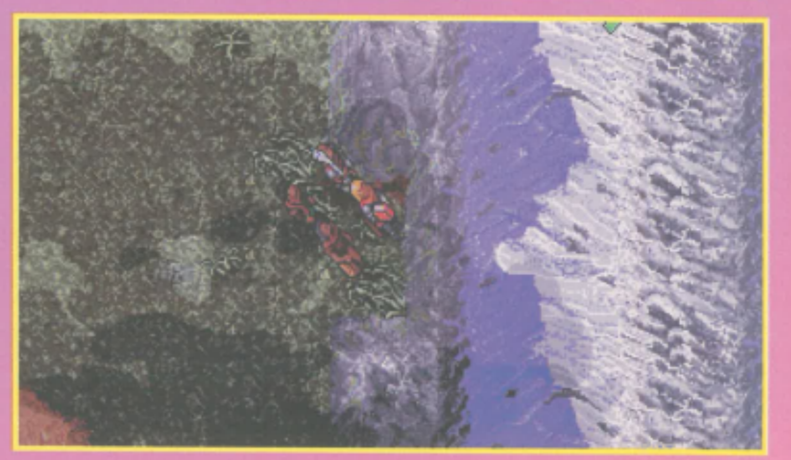
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





MISTERIO






CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN
GRAN CONCU
SORTEAMOS 50 RELOJES
DE LA COLECCION* HUGO
* Modelos disponibles que haya
en el catálogo de la colección
OK PC
Envíanos un dibujo de Hugo
–en un escenario figurado–
y participa en el sorteo de estos
50 fantásticos y originales relojes
Además los 5 dibujos más molones
–a criterio del equipo de redacción de la
revista– se publicarán en el próximo
número de OK PC
PROEIN
División SOFTWARE
ITE
CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN

RSO HUGO-2

BASES DEL CONCURSO:

- ✓ La duración del concurso será de dos meses durante los números 17 y 18.
- ✓ Participarán en el sorteo todos los dibujos de Hugo que se reciban en la redacción de OK PC antes del 30 de febrero de 1994.
- ✓ Se publicará la relación de ganadores en el número 20 de la revista OK PC.

¡Animo!

Echale imaginación y habilidad y envíanos tu dibujo a:

OK PC (HUGO-2)
Editorial Nueva Prensa
Pza del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid





- OK Preview: BLUE FORCE
- Compañía: TSNUMANI
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB ROLAND, SOUND BLASTER

CUANDO HIER



Acabas de meterte en un buen lío, amigo. Has tomado la personalidad de Jake Ryan. Desde hoy, entras de lleno en un pacto entre la vida y la muerte; pacto que necesita de una mano firme para guiarlo y acerados nervios que lo protejan. La gran experiencia de Jim en la salvaguarda de la Ley, te pondrá en la línea de fuego pero, esta vez, ¡¡ tú tomarás las decisiones, porque BLUE FORCE es el juego interactivo donde tu voluntad crea la realidad misma !!.

Hoy es 15 de Mayo de 1984. La ciudad se ha despertado con un aire de polución malicenta. El transcurso de las horas va marcando los quehaceres de la masa popular. Los bares: lugares de reunión, confesionarios y despachos de negocios al mismo tiempo, se van llenando con sus primeros clientes cuando la despiadada y cegadora luz del astro rey, declina hacia un ocaso de muerte segura y cotidiana.

En el Tony`s Bar, una reunión poco común esta llevándose a cabo: dos hombres conversan animadamente sentados uno enfrente de otro a primeras horas de la tarde, cuando apenas hay clientes todavía. Uno de ellos, entrega al otro un misterioso disquete que se guarda. Paga su consumición y se larga de aquella apestosa pocilga. Tenso el ambiente, dos matones entran por la puerta y, dirigiéndose hacia el poseedor del disquete, intentan incomodarle. Alertado por la extraña situación y la falta de gente a esas horas, el anónimo poseedor del al parecer tan preciada pieza, hecha a correr hacia la puerta, hasta la cual es perseguido por los matones. Al encender su moto para escapar de aquella incómoda situación, el disquete se desliza del bolsillo de su cazadora, yendo a dar en el suelo. Con la rapidez de una bala, huye antes que puedan cogerle los misteriosos perseguidores, que se encuentran con el disquete. Un punto para ellos. A 150 millas por hora, se inicia una persecución por la ciudad. La moto, más rápida y escurridiza que cualquiera de los coches, se les escapa cuando estaban a punto de cazarla.

Más tarde, en un lugar apartado de aquellas calles de persecución, la sospechosa sombra de una figura humana, se desliza amenazadora a través de la ventana de una pequeña casa donde alguien está trabajando con un disquete en su ordenador personal. Al parecer, la información que contiene debe ser bastante costosa dado que está trayendo muchos inconvenientes a los poseedores del mismo. Y a éste poseedor, en concreto, le trajo la muerte, ya que la amenazadora sombra que se deslizó en el interior de su casa, violando la intimidad a que todo ser humano tiene derecho, acabó con su vida por un simple disquete de ordenador.

Y en la triste tarde que siguió al día en que los hechos ocurridos acaecieron del modo en que los reflejo en éste escrito, el funeral que dio por terminada la vida de aquel hombre digno y cumplidor de su deber como policía, fué el comienzo de la persecución que será la razón de vivir de su hijo. El policía muerto, un valioso agente, como pocos, estaría orgulloso del *savoir faire* de su hijo.

¡¡ Tú !! Ahora eres Jake Ryan y tu padre fué asesinado por un despiadado que pudo conseguir lo que quería de otra forma. La venganza, en éste caso, será justicia y el honor de un buen policía, quedará recompensado por su hijo.

Once años después, la notificación de la admisión en la academia de policía, hace que tu sueño se vaya cumpliendo. El glorioso día está cerca. ¡¡ Sal a su encuentro, como él saldrá al encuentro







del asesino !! Tras las duras pruebas y los exámenes de preparación, el primer día de trabajo en la academia, por fin ha llegado. Si eres lo suficientemente listo, la recompensa puede ser suprema.

JUGANDO A POLICIAS Y LADRONES

El excelente juego en el que vas a participar de forma tan activa que, tus decisiones te llevarán a decidir el curso de los acontecimientos, está plagado de sorpresas y gráficos excelentes. La trama edificio de Jamison and Ryan, Alley Cat, Tony`s Bar, Bikini Hut y City Hall and Jail, son los lugares en que quizás encuentres la solución a tus preguntas.

El fácil acceso a las informaciones, permite un rápido transcurso de los acontecimientos.

Con el ratón, en el botón de la izquierda, aparecerá el menú. Puedes utilizar infinidad de opciones: mover al personaje protagonista a través de la pantalla, utilizar la mano para abrir puertas o coger cosas, el bocadillo para hablar, el ojo



VE LA SANGRE

consiste en llevar a cabo una verdadera investigación policial. El misterio que la rodea y el suave y estimulante aliciente de lo inesperado, dan un misterioso toque de tensión en el ambiente. Los acontecimientos, reales como la vida misma, dependerán de tu perspicacia.

El juego, está basado en la experiencia real del agente de policía Jim Walls.

Las imágenes digitalizadas, dan el toque justo de realidad al arcade. Es, en definitiva, un fiel retrato de la vida policial.

¡¡ Una ciudad entera te espera !! La Marina, el para saber qué es cada cosa de las que aparecen en la pantalla y la pantalla de opciones, desde la cual se puede grabar la historia para continuar después, restaurar, recomenzar la historia, adecuar las condiciones de configuración del sonido, etc. No echarás en falta nada que necesites, porque tienes todos los resortes necesarios para llevar a cabo tu aventura, y terminarla bien.

En mi opinión, se trata de un buen juego de aventuras. El misterio estará a flor de piel, y la intriga propia de una de las novelas de Agata flota en el ambiente de ésta historia que nadie sabe cómo va a terminar.

Pero éste juego está pensado para un sector minoritario de usuarios de PC: sólo para inteligentes. Si tú crees que eres lo bastante inteligente como para resolver éste misterio que ya se ha cobrado la vida de un policía, embárcate en la aventura de las aventuras, y viste el uniforme de los defensores de la Ley.

El destino está contigo.

JOSE VILLALBA MEDINA



- OK Preview: STREET FIGHTER II
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

LOS ULTIMOS GUERREROS

Street Fighter supuso una verdadera revolución en las máquinas de los salones recreativos, así que con el tiempo apareció su segunda parte que fué incluso mejor que la anterior. Su conversión a las consolas estaba cantado. Ahora los compatibles son su siguiente "contrincante".

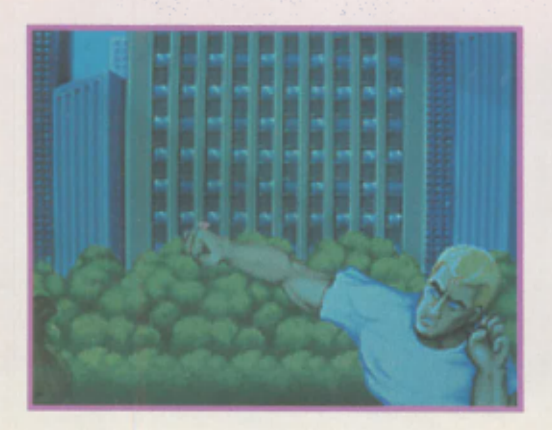


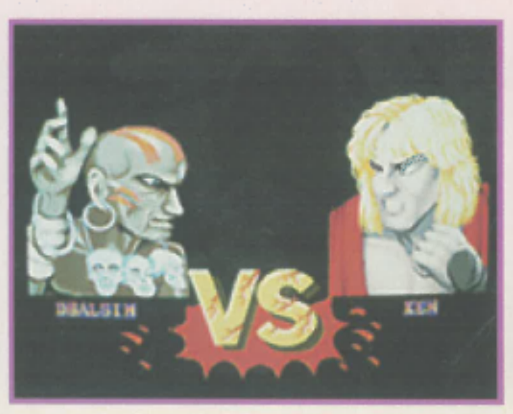
Street Fighter II es un juego muy conocido por todos. En cualquier bar o salón siempre había una maquinita con la que gastarse las pelas con ella. Dabas cinco malos golpes, y tu rival simplemente te dejaba para el arrastre. Te cabreabas, y veías con asombro a un chaval que no supera el metro de altura llegar hasta el malo y zumbarle como tú no podías hacerlo. Y lo intentabas otra vez, y por suerte, llegabas al segundo rival y palizón de nuevo hasta que le superas, y así sucesivamente...

Todo este rollo nos puede indicar de que manera "Street Fighter II" potencia la adicción. Pero lo que nos interesa es su conversión al PC, y lo han logrado.

UNA BUENA CONVERSION

Desgraciadamente los arcades no se prodigan mucho en los campos de nuestros queridos ordenadores y se multiplican en todo formato de consola que conozcas,







pero de vez en cuando aparecen joyitas como ésta, que vienen a destrozarnos nuestros preciosos joysticks del último simulador de vuelo que hemos adquirido.

Bromas aparte, el juego está muy bien hecho. Los movimientos son excelentes, así como los gráficos de los personajes, aunque los fondos podían haber sido mejorados. Eso sí, son idénticos a los de la máquina original. El sonido es bastante regular, ni fascina ni decepciona, un término muy medio.

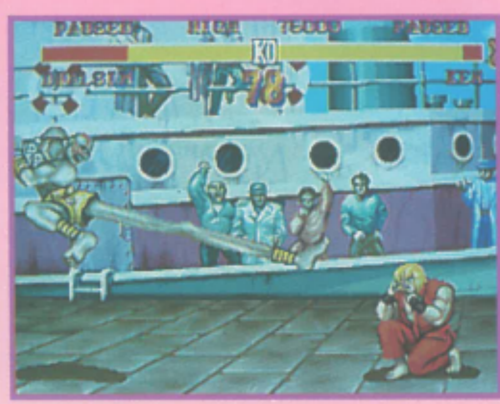
Lo que realmente importa es la jugabilidad, que por cierto es elevada, y puede interesar incluso a gente que pasa bastante del arcade como es el caso del que escribe esto. Es muy divertido darle al contrario con facilidades, ya que el programa tiene una característica muy importante: un control de dificultad que permite adaptar el nivel del juego al nuestro propio. Así no nos desanimamos ante nuestros primeros tropiezos. Por ejemplo, si le ponemos al mínimo, será coser y cantar deshacernos de nuestros enemigos, aunque los dos últimos son muy problemáticos. Prueba con Ryu. Tiene una patada muy efectiva. Los luchadores americanos y Blanka son muy susceptibles de quedar en la cuneta, así como la chica.

Otro aspecto a destacar es el manual ya que es muy completo. Se detallan todos los movimientos posibles (que son muchos) así como una completa explicación de todos los luchadores que podemos elegir: sus movimientos, golpes secretos e incluso, su tipo de sangre y fecha de nacimiento. Una verdadera pasada.

En fin, un programa cuya principal "originalidad" es que es idéntico a la máquina en su desarrollo, contando con algunas innovaciones que le hace aún más atractivo. Todo un juegazo.









ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

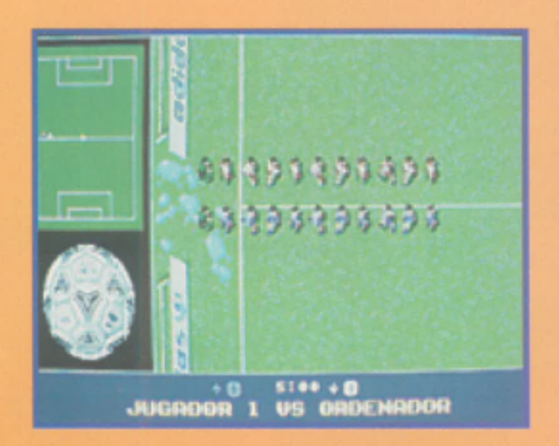


- OK Preview: GOAL
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

La descripción de la entradilla en éste artículo, podría corresponder perfectamente a uno de los momentos reales del juego en GOAL.

Goal encarna uno de los mejores juegos de fútbol para PC jamás vistos. Hace falta un verdadero alarde de memoria para poder visualizar la numerosa cantidad de opciones que se te van a ofrecer a lo largo de tus pesquisas a la hora de intentar comprobar la totalidad de las posibilidades que te ofrece el programa.







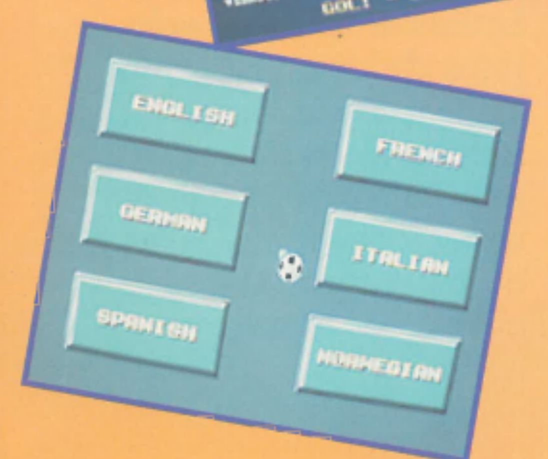
La retina capta el muro que te separa del éxito. En tus sienes golpea fuerte el flujo de sangre que asciende al cerebro aportando lucidez...
Estudias al portero: tiembla. Te conoce bien. Corriges y... ¡¡¡ Booomm !!! el balón se dirige a 150 Km/h hacia los cuerpos de tus contrincantes abriéndose paso a través de sus ropas: ¡¡ Dolor !! Un portero aterrorizado y su falsa intuición, se apartan del engendro ya en la red. Cediendo las cuerdas, atravesó la publicidad yendo a caer sobre los fanáticos. Alguien gritó: ¡¡¡ ha nacido un héroe !!!

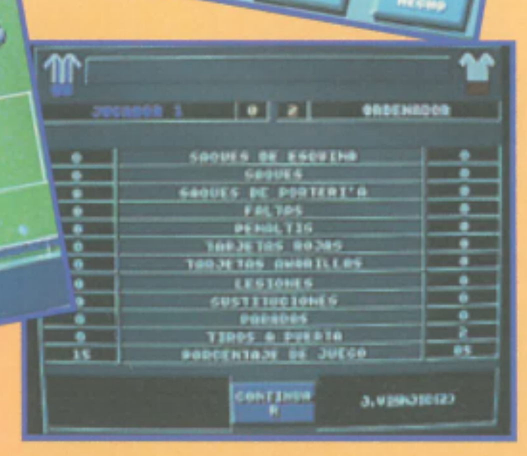
A REBUFO D

Por ver algún detalle, este juego te permitirá elegir el equipo que quieras, numerar a sus jugadores y colocarlos según los números en la posición del campo que quieras. En los saques de corner, verás un dibujo de la trayectoria del balón, trayectoria ésta que puede ser modificada para llegar allí donde desees al sacar.

OPCIONES PARA TODO

Como dice el refranero: "para muestra, un botón", y ese botón es el que voy a describirte ahora mismo. ¿Crees que tendrás suficiente si te digo ésto? Vas a encontrar para configuración de las condiciones exteriores de la partida: un menú de elección de idioma, un menú de práctica con 32 equipos para seleccionar en un entrenamiento, un partido único de liga donde puedes elegir entre el número de equipos, de jugadores, los puntos por victoria, el nivel de destreza humano y todo lo que contiene el menú de opciones que más abajo señalo. Llegando incluso a grabar el partido para poder continuar después jugando. En la opción de copa tus posibilidades se ciñen al nombre de la Copa, número de rondas, nivel del ordenador [novato, amateur, semiprofesional, profesional y AS, nivel humano, mangas, tiempo extra y penaltys. Como en la Liga, puedes grabar el partido para continuar luego. Reto Arcade. Con un sistema de selección de equipo, arbitro, campo y viento. Cinco niveles de dificultad.





Otra de las opciones la de repetir las jugadas más interesantes y la de editar equipos. Vas a alucinar cuando te cuente la cantidad de equipos contra los que puedes competir: Arcade (2), English (28), European (32 equipos de las selecciones), Francia (20), Alemania (18), Italia (18), Selecciones Nacionales (32), Scotland (12), España (20).

En el menú de opciones puedes elegir el tipo de campo que puede configurarse como normal, con barro, mojado, etc. También puedes elegir la duración del partido, si hay viento, el nivel del portero, si es un partido único, la repetición y el tipo de vista en el juego que puede ser vertical u horizontal. Son buenas las dos, pero no varían mucho la visión. Lo que debes hacer es pulsar <Barra espaciadora> para alejar el zoom y tener así una visión más amplia del terreno de juego. Es más ventajosa que mirar de cerca el campo, ya que limita la visión. No obstante, en la parte superior izquierda de la pantalla, hay un radar, que te permite ver la situación total de los jugadores y el balón en el campo de fútbol.

El juego dispone de opciones de escala con auto, zoom alejado o zoom acercado. De elección de si se quiere público o no, de elegir el árbitro al azar. En resumen: no creo que necesites nada que no haya ya en el programa, pero si te ocurre, es que debes esperar de él, algo que todavía no se ha incorporado a los verdaderos partidos de fútbol, porque GOAL es ... ¡¡¡ La redifinitiva !!!

JOSE VILLALBA MEDINA

E LA CABEZA



- OK Pasarela: JURASSIC PARK
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER,

Ante su bramido se inclinaron los arbustos, palideció la Tierra y la selva enmudeció. Las sombras huyeron despavoridas y el aire se descompuso de terror. La bestia barrió con su cola parte de las estrellas y las lanzó sobre la Tierra... Aplastando el Universo a su paso, volcó en caos el orden y desafió las leyes de lo cognoscible. En ese momento de supremo poder, un destello de inteligencia apenas perceptible se extinguió apresuradamente, y contrayendo sus pupilas antes del ataque final, eclipsó la luna...

"GEHENNA"

Azul. Bamboleantes burbujas de oxígeno se elevan girando en espiral. La presión del agua formatea su espacio modelándolas como lágrimas que ascienden. A impulsos intermitentes, un pequeño ser de larga cola y ojos saltones nada entre las oscuras algas. Azul oscuro.

Explorando la entrada a una caverna dentada, se introdujo en ella con cautela.

De pronto, la caverna comenzó a cerrarse y en el último instante consiguió burlar las mandíbulas que pretendían atraparlo. Al huir despavorido ante la sorpresa del reptil que exudando paciencia pretendía su almuerzo, sintió que algo se aproximaba. De repente, el cielo cayó y apresando una gran colonia de algas, las arrancó de la VIDA elevándolas muchos metros por encima del agua antes de engullirlas.

Pero no estoy haciendo bien mi trabajo. Las historias deben contarse como es debido, por eso comenzaré de nuevo:

Una vez, en ésta misma Tierra y bajo éste mismo sol, mucho antes que nosotros, antes que el guepardo y las jirafas, antes que las aves o los mamíferos; lejos, en el balbuceo de la existencia cuando al principio de los tiempos la Tierra era joven y la vida estaba impregnada de su misma sabiduría magistral, sin imperfecciones ni adulteración, un nuevo orden acaeció y terribles criaturas surcaron los espacios de ésta esfera.





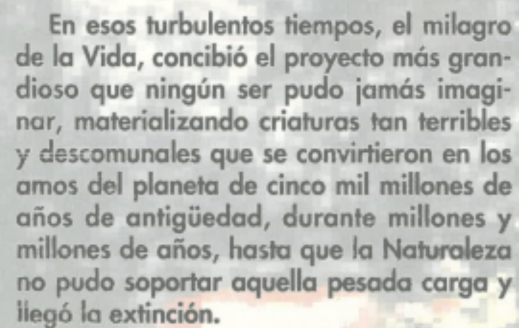
















En esos turbulentos tiempos, el milagro de la Vida, concibió el proyecto más grandioso que ningún ser pudo jamás imaginar, materializando criaturas tan terribles y descomunales que se convirtieron en los amos del planeta de cinco mil millones de años de antigüedad, durante millones y millones de años, hasta que la Naturaleza no pudo soportar aquella pesada carga y llegó la extinción.

La era en la que dominaron la Tierra estos extraños seres queda muy atrás y se denomina ERA SECUNDARIA, MESOZOICO o DE LOS ANIMALES INTERMEDIOS aunque en realidad los reptiles comenzaron a aparecer antes, en el Devónico hace 530 millones de años, que es un subperíodo de la era PRIMARIA o PALEOZOICO.

Hoy, doscientos veinticinco millones de años después, dividimos el Mesozoico en tres subperíodos:

- TRIASICO, dividido en: Buntsandstein, Muschelk y Keuper.
- JURASICO -los dinosaurios alcanzan su auge-: Liásico, Dogger y Malm.
- CRETACICO que comprende el Eocretácico y el Neocretácico.

En el Buntsandstein los reptiles inician su evolución y fué en el Eocretácico cuando comenzó la extinción de los dinosaurios por causas aún hoy desconocidas si bien hay hipótesis: epidemias, meteori-











tos... A finales del mismo, se fragmentó el continente de GONDWANA, -que agrupaba los continentes hoy conocidos en uno- formándose el Océano Atlántico.

Tan radical fué la extinción de aquellos "Dinos Saurios" -en griego: lagarto terrible- que actualmente, el único saurio apenas evolucionado que queda de entre las numerosísimas especies que compusieron el puzzle de la vida, en aquellos tiempos en que ni siquiera existían las leyendas, es el llamado Dragón de Comodo. Los demás son los reptiles actuales y la mayoría evolucionaron en mamíferos en el Pérmico -última etapa de la Era Primaria- y en aves en el TRIASICO.

Así pues, los reptiles se dividen en: DINOSAURIOS y PTERODACTILOS (voladores): ambos fósiles. RINOCEFALOS: Sphenodon. ESCAMOSOS: Saurios (lagartos) y Ofidios (serpientes). QUELONIOS: Tortugas. COCODRILIANOS: Cocodrilos y Caimanes.

Este es el mundo en el que vas a sumergirte cuando adquieras "Parque Jurásico" y comiences a desvelar sus misterios. Tendrás en tus manos un universo cada vez más cercano a nosotros, debiendo luchar contra toda clase de dinosaurios: Velocirraptores, Tricerátops, Tyranosaurios... sin dejar que sufran daño alguno los niños Tim y Lex.



El juego toma como telón de fondo alrededor del cual debes actuar rápido para conseguir tus objetivos, el clásico laberinto por el cual discurren los acontecimientos. Este laberíntico paseo, es verdaderamente desconcertante -ese es el fin de los laberintos: desconcertar- y no deja posibilidad de orientación alguna, salvo por unas torres de información que te permitirán acceder a los ordenadores de Parque Jurásico, los cuáles te comunicarán el objeto de tu misión, la cantidad de animales contra los que tendrás que luchar, te permitirá abrir bunkers, podrás observar un mapa del área en la que te muevas, etc.

El menú es muy sencillo: comenzar partida, dictar código para pasar directamente a un nivel concreto y salir. Puedes configurar también el sonido, restaurar, etc...

Comienzas el juego con dos tipos diferentes de armas: un arma de balas y otra de rayos eléctricos. Aunque te aconsejo que utilices el arma de rayos, la de balas puede serte más útil en algunas ocasiones. Los rayos se regeneran en dos segundos, y puedes recoger a lo largo de tus recorridos cargadores de balas dispersos por el suelo, así como unas cajas blancas con cruz roja para recuperar la vida que te vaya siendo arrebatada: su indicador es un frasco con ADN en la parte superior derecha del monitor.

En el primer nivel, deberás rescatar a Tim que se encuentra perdido por el parque. Abriendo la puerta del bunker desde una de las torres con monitor, podrás coger la caja de herramientas que se encuentra dentro del mismo y dirigirte desde allí, una vez que hayas encontrado a Tim -te seguirá el solo- a un declive del terreno por el cual se accede a las alcantarillas, que es el lugar donde se encuentra Lex. En éste submundo, acecha un repentino peli-





gro: los cocodrilos, que aparecen y desaparecen cuando quieren, sin aviso previo. Lex está herida, por lo tanto, tienes que encontrar un cajón que debes llevar flotando por el desagüe -puedes ayudarte del disparo eléctrico- para que se siente encima y la puedas rescatar, pero antes, necesitas la tarjeta que, una vez en el exterior, y seguido de Tim y Lex, te permita abrir la verja de la sección donde te encuentras, para dirijirte a otra zona distinta y pasar de nivel: la encontrarás en el suelo de las alcantarillas.

Cuando cambies de nivel, está atento a un código que aparecerá en tu pantalla porque con él, podrás pasar directamente al nivel donde dejaste el juego, sin tener que superar todos los pasos cada vez que quieras jugar un rato.

NO se te ocurra, salvo en acuciantes ocasiones, ponerte a luchar contra los dinosaurios, porque acabarán acorralándote, y los cargadores de vida, a veces escasean. Lo mejor es ignorarlos y dirigirte a donde quieras ir lo más rápido posible.

Superado el primer nivel, en el segundo, podrás leer las instrucciones en el monitor de la torre que tienes al lado. Es un nivel en el que predominan los Tricerátops, además de los animales que encontraste en el primer nivel. Por el suelo, verás esparcidos montoncitos de bayas que debes coger. Un marcador de nivel de bayas, te irá indicando la cantidad que llevas de las mismas. ¿Para qué sirven? Pues para entretener a un Tricerátops gigante con el cual te tendrás que enfrentar para atravesar un pasillo que te conducirá cerca de donde se encuentran los niños. Si no llevas bayas, puedes burlar su ataque, pero es tan implacable que tienes pocas posibilidades de sobrevivir. Te aconsejo, pues, que cojas al menos 50 bayas para procurarte una distracción considerable del monstruo. Tus armas serán las mismas en éste nivel.

- ¡¡ Ey !! ¡¿Es que te has vuelto loco?!



- ¿Yo?

- Si, anormal. Te crees muy listo porque te dejan escribir en OK PC ¿No? Siempre firmando tus mediocres artículos: "José Villaba papapa..."

- ¡Oye, gráfico de tricerát...

- Mira, mira, a mí déjame en paz, porque no me van a faltar las bayas, pero como sigas desvelando misterios del juego, a quien le van a faltar es a tí, porque no será emocionante jugarlo para nadie ¿entiendes animal?

- ¡El animal lo serás t...

- ¡Vaaaaa ! ¡Piérdete zopenco!

- ¿Habéis visto alguna vez algo por el estilo? En realidad lleva razón, pero no voy a irme sin decirte que... es posible que encuentres ciertos gráficos en tres dimensiones... pero no te lo puedo asegurar.

Lee el libro si quieres disfrutar con la lectura, con el juego y con la película. Los tres hacen honor al montaje publicitario que conlleva el fenómeno "Jurásico" Tienes la diversión asegurada en tu PC, pero sólo los mejores sobrevivirán. Ahí entra en juego la Teoría de la Evolución de las Especies de Darwin...

NOTA: GEHENNA significa en hebreo "Valle Maldito".

JOSE VILLALBA MEDINA



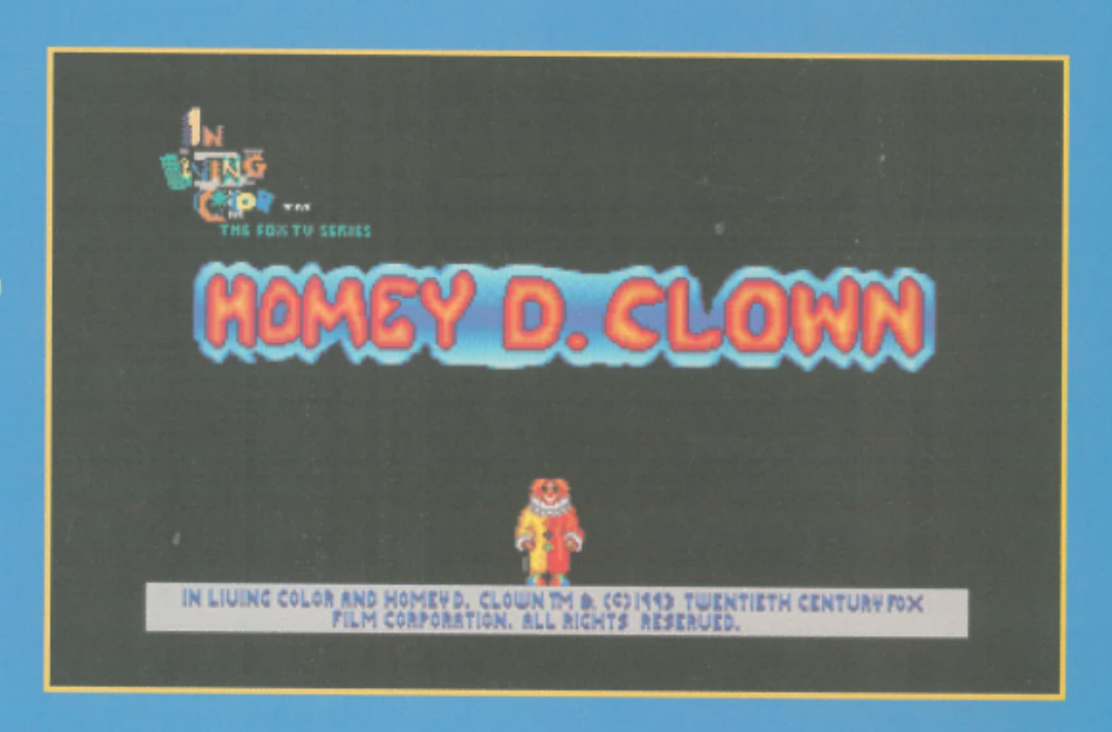


OK 95%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	100
Sonido :	90
Originalidad:	90
Movimientos :	95

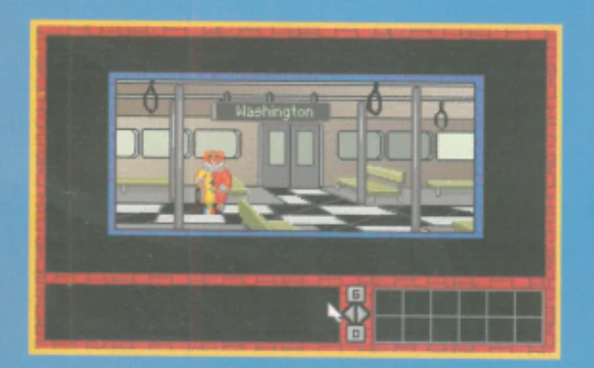
- OK Pasarela: HOMEY D. CLOWN
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica:VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND, SOUND MASTER

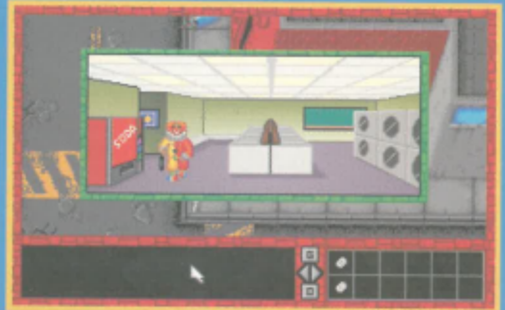
Nos encontramos ante un juego que resalta por su aspecto gráfico y un absorbente sonido atmosférico; basado en una exitosa serie de TV emitida en los Estados Unidos de América.



BUSCA SONR

Seguramente compartiréis mi opinión de que lo mas bonito en esta vida es poder hacer reír a los demás, por lo tanto con este juego estamos todos de enhorabuena, tenemos la oportunidad de transformarnos en el divertido y adorable payaso Homey.

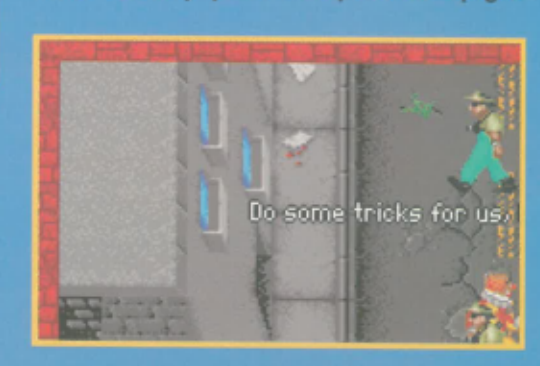




LA OPORTUNIDAD

Y todo comenzó cuando una famosa Compañía televisiva llamada Producciones Artopos necesitaba un payaso para su nuevo espectáculo de TV. Escogen a dos posibles candidatos , uno es Homey que es el que estará bajo nuestro manejo y el otro es el malvado Klutzo.

Por desgracia el mensaje anunciando la entrevista no es demasiado especifico en la dirección, las pasara 'canutas' para dar con ella; además su contrincante Klutzo, entre otros, le harán la vida imposible; éste necesita el trabajo tanto como Homey y esta dispuesto a jugar







sucio si ello le lleva a que Homey no encuentre el estudio de televisión y así poder quedarse él con el puesto de trabajo.

ESTATE AVISPADO

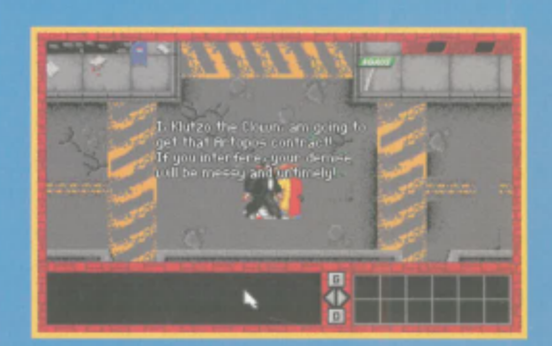
Habrá que deambular por las numerosas calles y laberintos de la ciudad Neoyorquina, recolectando todo lo que se ponga en nuestro camino, evitando que los malos salgan a nuestro encuentro, por otra parte los inofensivos turistas pueden bloquear tu camino a la mínima que te despistes preguntándote preguntas estúpidas que te harán perder un tiempo precioso.

Hay que ser cuidadoso con los miembros de la Secta India que te robaran y maltrataran hasta hacerte ir a la consulta médica de la ciudad, podrás defenderte con el calcetín que lleva Homey en la mano propinando duros golpes en la cabeza de tus perseguidores.

Pero todos no van a ser malos, encontraras a alguien dispuesto a ayudarte.



UN JUEGO QUE RESALTA POR SU ASPECTO GRAFICO



RISAS

EL INVENTARIO

Hay una serie de cajas en la parte inferior derecha de la pantalla, destinada a situar los objetos que encuentres en tu paso: dinero, billetes de metro, etc...

Es un juego en el que habrá que darle al 'coco' de lo lindo si quieres salir airoso de las situaciones comprometidas.

Disfrutaras de toda la excitación de un juego de acción mas todos los acertijos e intriga de una aventura gráfica.

¡ Os gustara !

JESUS HERVAS.



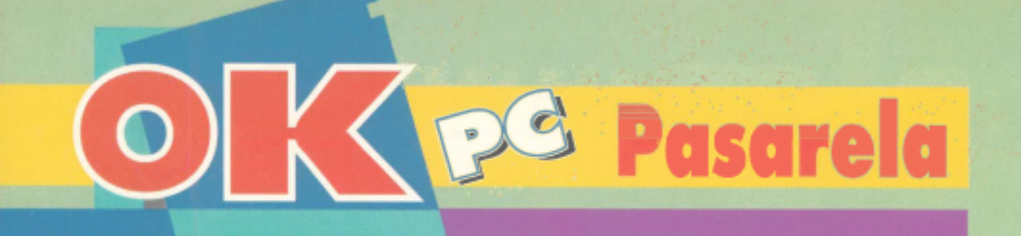






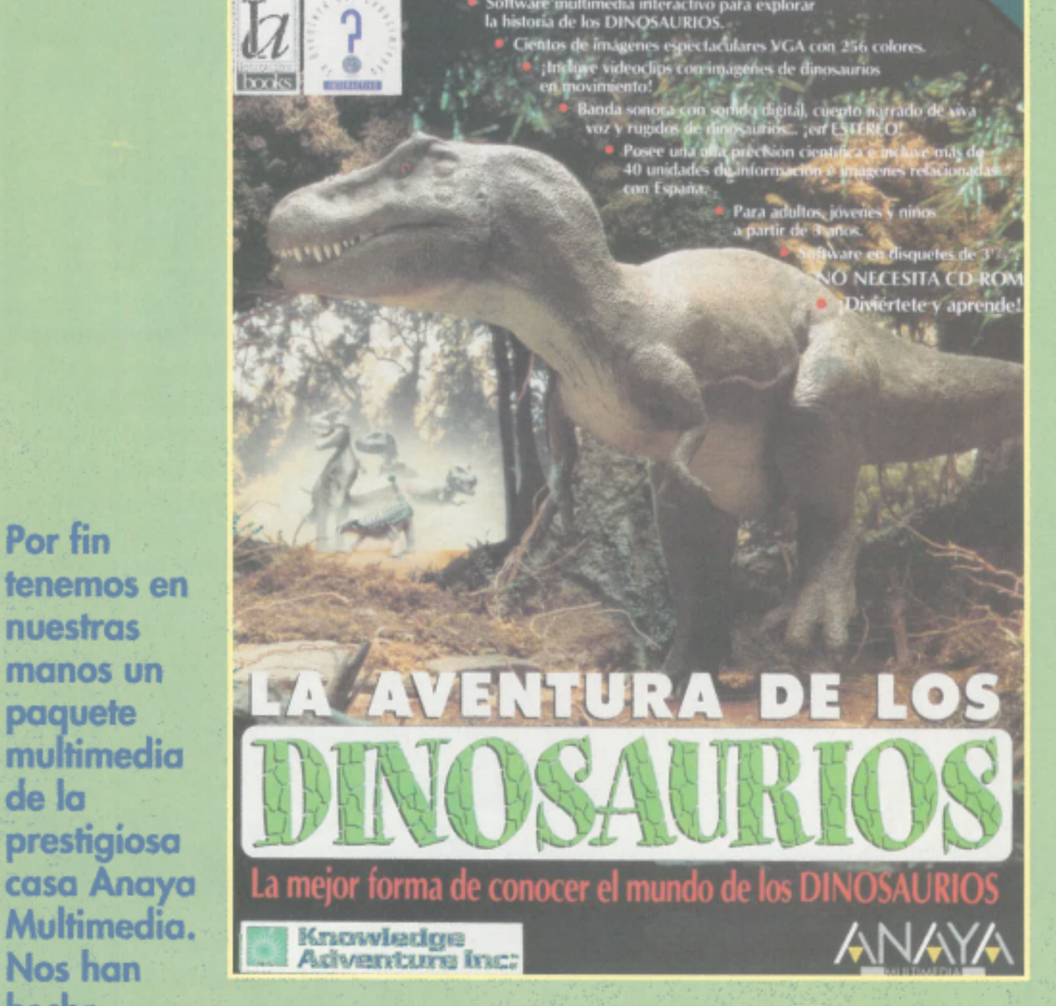
OK 82%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	85



- OK Pasarela: LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS
- Compañía: ANAYA MULTIMEDIA
- Distribuidor: GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL y ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, Y OTRAS

RETO A LA I



Por fin tenemos en nuestras manos un paquete multimedia de la prestigiosa casa Anaya Multimedia. Nos han hecho esperar algún tiempo pero al final salió el pollito. Lo que realmente nos sorprende es la forma de conjuntar una gran enciclopedia sobre dinosaurios y un programa juego educativo. Pero esto no va a ser lo ultimo, agarrémonos que vienen curvas.

Una de las características comunes a todos los seres humanos es la búsqueda de sus raíces. Saber cómo era el mundo hace millones de años, la fauna y la flora de aquella época y la forma de supervivencia de aquellos primeros habitantes de la tierra. Se han descubierto muchas cosas, con las cuáles hemos conseguido emular el hábitat característico, pero seguro que solamente estamos a medio camino. Para terminar esta pequeña introducción, sólo nos queda por agradecer el tremendo esfuerzo de estas personas que cada día con su ilusión colaboran en hacer este mundo más humano.



UNOS ERAN GRANDES

Llevamos ya algún tiempo en el mundo multimedia, y nos sorprendía la falta de una línea de este tipo en Anaya Multimedia. Llevan ya años en el mercado ofreciendo productos de calidad a precios asequibles y con un soporte de calidad Europea. Por fin los padres podrán estar contentos, creo que es uno de los primeros libros electrónicos que aúnan diversión y educación.

No es fácil conseguir conjuntar aprendizaje, diversión y alta calidad en un solo paquete. Pero lo más sorprendente es que el paquete no es para nada complicado, o aburrido, todo lo contrario, al fin y al cabo es un producto multimedia. En este software, podremos ver pequeñas películas sobre los diferentes tipos de dinosaurios, también tendremos un cuento interactivos narrado de viva voz y, por supuesto, podremos aprender jugando mediante los juegos "Reconoce al dinosaurio" y "Busca la palabra".



te bebé que acaba de ver la luz. Estamos seguros de que el éxito será total. También hemos de destacar que si no tienes la suerte de poseer una tarjeta de sonido, no habrá ningún problema, ya que también lo podrás escuchar a través del altavoz interno del ordenador, sin que por ello queden recortadas para nada sus características de sonido.

AUN HAY MAS

Nos ha dicho un pajarito, que se están preparando más paquetes de este tipo,

MAGINACION





SUPERVIVENCIA O MUERTE

Como todos sabemos, la gran mayoría de los productos que hasta ahora hay en el mercado tienen un problema: todos o la gran mayoría vienen de Estados Unidos y, sinceramente, qué nos importa el río que pasa por Nueva York o qué carretera cruza Los Angeles. En un principio, el libro electrónico era así, pero Anaya no quiso ofrecernos solamente un programa traducido, sino que fue más allá y se tomo la molestia de contactar con José Luis Sanz, Catedrático de paleontología de la U.A.M., para que adaptase e incluyera más información sobre España, ya que la incluida era bastante escasa.

CALIDAD Y FUTURO ANTE TODO

Seguro que todos recordamos a Manuel Toharia: pues para sorpresa nuestra es el director de esta colección, que promete ser de lo más sabrosa. Estamos viendo muchos nombres famosos en esta naciente etapa de Anaya Multimedia, pero tampoco debemos olvidar el gran esfuerzo realizado por todo el personal, que sin duda han puesto toda su ilusión y cariño, en escon la misma o mayor calidad que el de La Aventura de los Dinosaurios. Esperemos que no nos tengan durante mucho tiempo con la miel en los labios.

AMADEUS







OK	95%
Jugabilidad :	96
Gráficos :	96
Sonido :	96
Originalidad:	94
Movimientos :	94



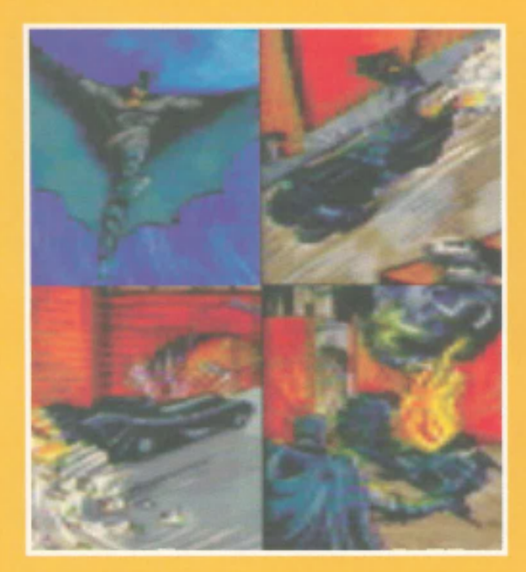
- OK Pasarela: BATMAN RETURNS
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

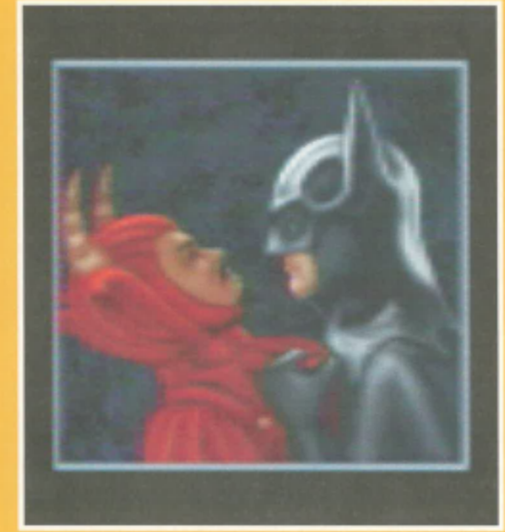


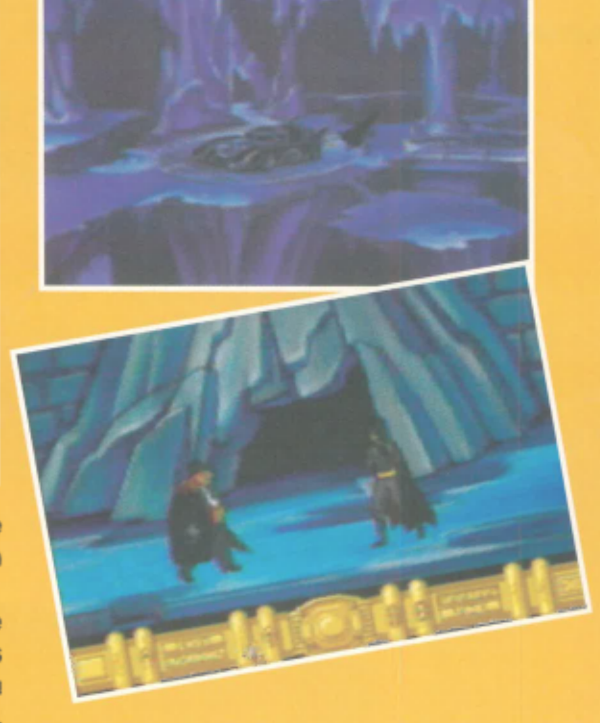
Como de costumbre los comics marcan épocas y en este caso no iba a ser menos. Aquí tenemos a nuestro súper-héroe respondiendo a todas las expectativas: salvar la ciudad de Gotham. Creo que tras todo lo anterior solo nos queda una pregunta ¿de quién se trata?.



VUELVE EL PANICO A LA CI







Un punto de anclaje común a todas las generaciones quizás sean los súper-heroes, personajes creados en la ficción y que más tarde o más temprano han pululado por nuestras cabezas, y si no ¿quién no ha soñado alguna ves ser Batman, Superman, o Spiderman?.

De esta forma siempre hemos soñado conquistar a la chica que nos traía loco y a la que jamas nos atrevimos a decirla nada. Yo en particular lo hice hace poco: me vestí de Batman y luché contra el Pingüino que habitaba en mí, y te puedo asegurar que por fin conseguí el amor de Catwoman.

En un primer momento teníamos que leerlos y encargarnos nosotros de darles vida en nuestra imaginación cosa más fácil para unas personas que para otras. Ya en los años ochenta alguien decidió que ya estaba bien de calentarse el coco y nos lo puso mas fácil: podíamos verlo volando sobre nuestras cabezas en el cine y ahora, por fin, nosotros seremos el autentico Batman: Podremos hacer todo lo que siempre soñamos sin que nuestra vida corra en ningún momento peligro.

Al final, como de costumbre, hemos de reconocer que los mejores súper-heroes son los creados en esa maravillosa fábrica de sueños que son los Estados Unidos, aunque hemos de reconocer que el que más mola es Súper López. Quizás todos estos héroes sean una escapada de nuestro subconsciente tratando de crear unos personajes humanos que solucionen los problemas cotidianos que todos tenemos. ¡Porque no! seguro que el Pingüino es algún compañero del colegio que nos trae por la calle de la amargura. Como es natural, esta aventura gráfica está inspirada en la última película de Batman aunque también tiene grandes directrices basadas en las viñetas de los comics. Todo lo anterior nos demuestra que estamos ante uno de los juegos que hará las delicias de grandes y pequeños. Y que dará mucho que hablar.

GOTHAM SE ESTREMECE

El frío congela a los habitantes de esta tranquila y amable ciudad llena de rascacielos. Aunque algo se huele en el ambiente, aun no se que es pero no creo que tarde mucho en salir a luz. Una ola de vandalismo azota la ciudad, nadie sabe de que se trata, pero tengo una ligera sospecha, seguro que el pingüino ha vuelto.

Quizás este pudiera ser el mejor comienzo de esta maravillosa aventura gráfica. No nos faltará ninguno de los ingredientes para tenernos en vilo desde el principio hasta el final.

La facilidad de uso es absolutamente asombrosa y encomiable. Podremos tran-





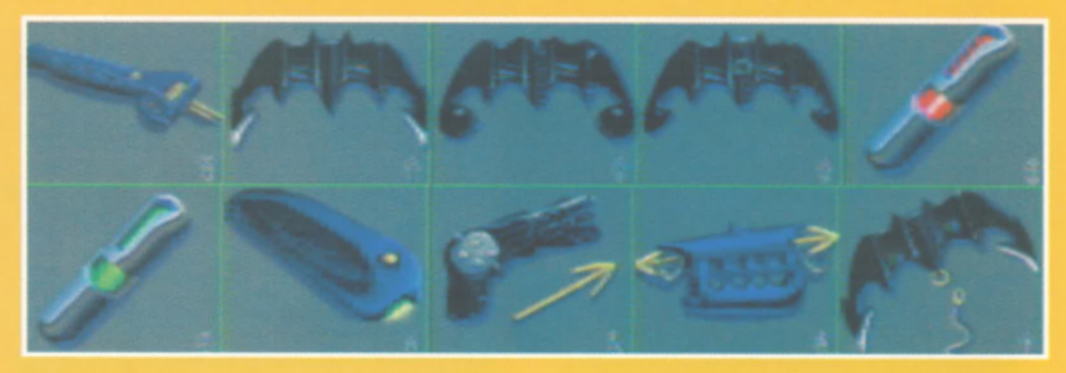




UDAD







quilamente estar en nuestra cueva, mientras que pensamos en la estrategia a seguir.

Dispondremos de una habitación en la cual habrá dos trajes adicionales por si el que actualmente llevamos sufriera algún daño, también y en la misma habitación hay un armario con todas las armas de que dispondremos, unas serán de ataque el resto nos servirán para desplazarnos por los tejados de la ciudad y dependiendo de estas ultimas podremos acceder a algunos tejados que con otras armas sería imposible.





Dentro disponemos de un potente ordenador desde el cual toda la información estará centralizada, un analizador de datos, nos permitirá sacar conclusiones sobre las pruebas obtenidas. Un video nos permitirá visualizar algunas de las pruebas que habremos obtenido, también tendremos un monitor donde podremos ver las ultimas noticias que vayan sucediendo en la ciudad.



A TODA PASTILLA

Que si, que también dispones de tu Batmovil, ya te pensabas que no estaba. Dentro de el dispondremos de varios elementos que nos serán de gran ayuda. Un televisor para poder estar al tanto de todo lo ultimo, también dispondrás de un mapa de toda la ciudad, en un principio solamente podrás ir al ayuntamiento, a la plaza de Gotham donde empiezan todos los disturbios, y a la zona comercial. Con el transcurso de los días y el acumulo de pruebas, podremos ir a nuevos lugares donde encontraremos nuevas pistas y nos encontraremos con nuestro "querido y malvado amigo" Mister Pingüino.

En cualquier momento podremos disponer de nuestro coche pulsando en uno de los botones del cinturón, hasta que sea destruido, pero tranquilos, que para los que tengan vértigo, no tendrán que desplazarse de ahora en adelante por los aires ya que se nos proporcionará un bote para nuestros desplazamientos acuáticos.

En el cinturón tendremos todas las armas que hayamos seleccionado, para poderlas usar en cada momento. Otra de las opciones de la que también disponemos es la de poder adelantar tiempo cuando pensemos que todo esta completado para el día en curso.

Con nuestras armas habremos de tener sumo cuidado, ya que un enemigo tras ser golpeado con ellas no podrá ser interrogado. Otra de las características que son muy de agradecer es que en ningún momento tendrás que pelear ya que él lo hará por ti, tu sólo has de indicarle la forma de combate que necesites en cada momento, todo un lujo.

TRABAJO DURO

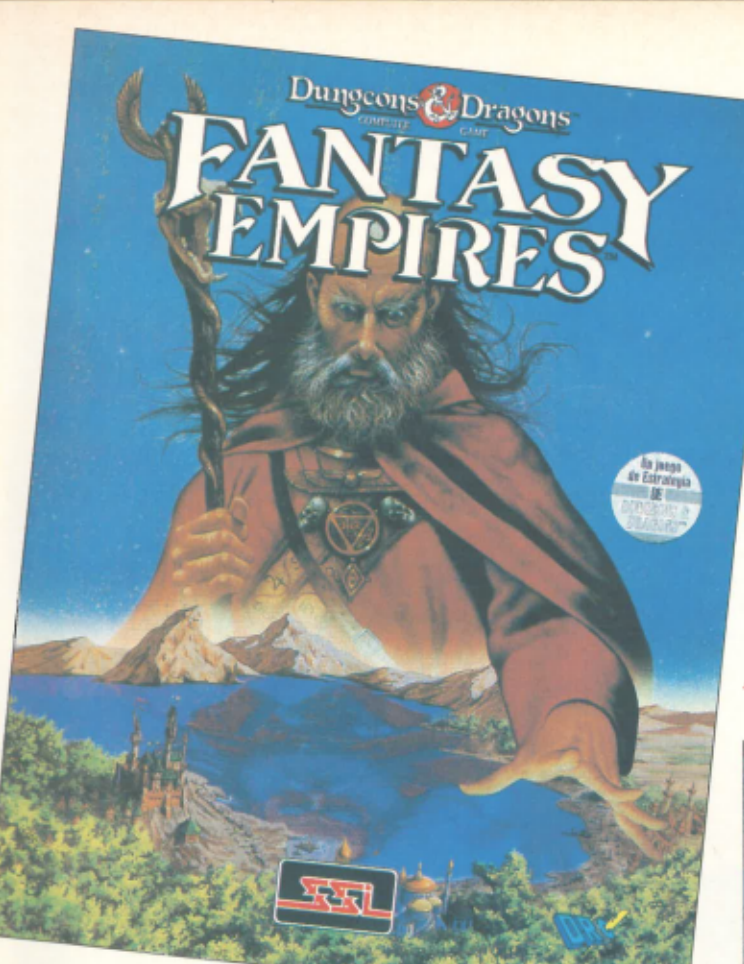
Todos los fotogramas que veremos a lo largo de la aventura, son digitalizaciones retocadas y después montadas, lo cual supone una gran calidad de imagen y un arduo esfuerzo. Los movimientos están altamente estilizados.

También es altamente reseñable las cualidades musicales que se han incluido en el juego, en todo momento dispondremos de una buena banda sonora, que deleitará el paladar de los más exigentes. Sinceramente hemos de reconocer que es un juego con mayúsculas, pocas cosas tenemos que decir negativas sobre el, quizás su alta ocupación de disco duro pero claro está que cuando se tiene delante un juego de estas características delante poco importa lo que ocupe.

ANTONIO GOMEZ

OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	94
Sonido :	95
Originalidad:	97
Movimientos :	90





¡GOBIERNA UN REINADO! ¡FORJA UN IMPERIO!

Juego de Rol

Diseñado para un máximo de cinco participantes, este juego permite enfrentarte a entre uno y cuatro adversarios humanos o controlados por ordenador. Interactúa con fuerzas fantásticas, incluyendo humanos, elfos, orcos, enanos o muertos vivientes. Envía a tus héroes a explorar y construye diversos edificios y fortificaciones.

Disponible en PC.











DARK SUN: ¡Un mundo nuevo y violento!

Juego de Rol

Un mundo nuevo y desolado. Desata tu imaginación en un mundo enorme y salvaje, abrasado por el sol y asolado por el viento. Crea tu equipo a partir de muchas razas nuevas con niveles más altos y diversas clases.

Disponible en PC.



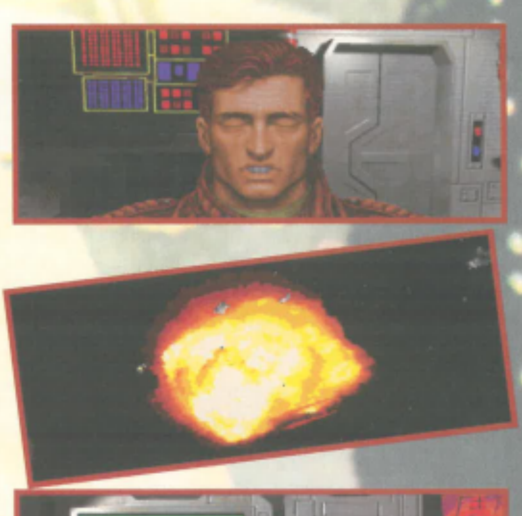


DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- OK Pasarela: PRIVATEER
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

MERCENARIO





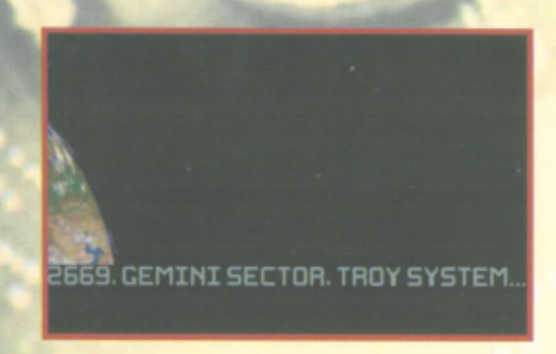
Un aventurero, una nave espacial que construir, una galaxia a conquistar y terribles enemigos a los que derrotar, es solo el marco en el que se ambienta este fantástico simulador, o será mejor catalogarlo como un juego de combate, claro que también podríamos decir que se trata de un arcade; lo cierto es que esta última producción de Origin es una mezcla de todos ellos. Y menuda mezcla...

Por lo visto la fiebre galáctica se ha desatado, y ya son muchos los juegos dedicados al espacio exterior, Privateer en cuestión es un juego que viene a sumarse a las obras maestras de Wing Commander y Strike Commander, las cuáles alcanzaron altas cotas de aceptación.

Privateer tiene una mezcla de ambos productos, algo normal pues son sus predecesores, por ejemplo los gráficos son del mismo estilo, pero para que cambiarlos si son verdaderamente buenos; por supuesto también aporta características de las cuáles los otros carecían, convirtiéndolo así en un juego que a buen seguro no pasara desapercibido para los amantes de las aventuras galácticas, y que "caramba" no es necesario ser un fan, si eres un novato aventurero también te gustara vivir una epopeya galáctica.

DEBERAS ENCONTRAR AL MEJOR POSTOR PARA TUS MERCANCIAS

INTERESTELAR









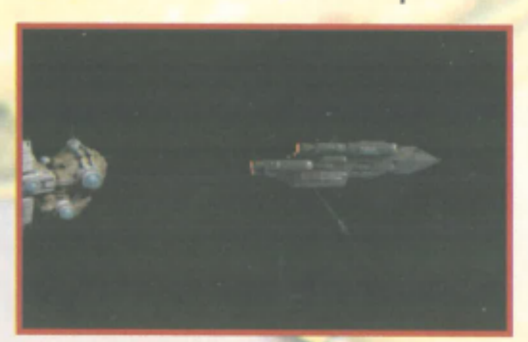
UN DIFICIL CAMINO NOS ESPERA

Muchos serán los problemas de supervivencia que tendremos que solventar, partiendo de la nada nos plantearemos un ambicioso proyecto, comprobaremos lo duro y complicado que es hacerse poderoso no solo en la tierra, sino también fuera, en el espacio.

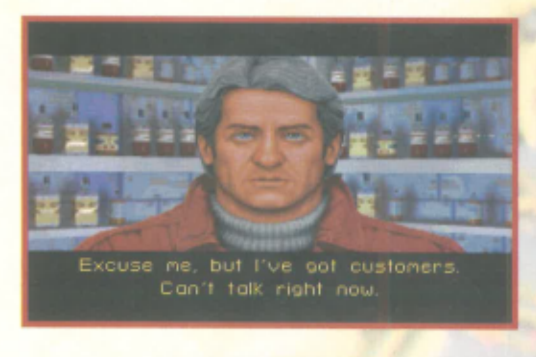
Os he engañado en parte al deciros que partiremos de la nada, pues tenemos a nuestra disposición nada más empezar, una de las peores naves espaciales de toda la galaxia, si es que se le puede llamar nave a tal cacharro, el cual solo va provisto de un miserable láser para defendernos, digo defendernos por que atacar seria suicidarnos directamente.

La forma de ganar dinero para podernos hacer con los servicios de una flamante nave espacial armada hasta los topes, es convirtiéndonos en un astuto y despiadado mercader. Deberemos comprar mercancías y venderlas en otra parte a un precio mayor, por lo tanto tendremos que descubrir en que planeta se pagara mejor la mercancía transportada.

En cada viaje que realicemos obtendremos unos beneficios que iremos guardando, para que en un futuro que esperemos no sea muy lejano comprar nuestra soñada nave. Pero claro no todo va a ser ahorrar y ahorrar, hay que hacer reparaciones en la nave para que pueda continuar volando, llenar los depósitos de combusti-











ble, comprar armas nuevas, cosas que por supuesto cuestan dinero. Por lo tanto el camino hacia el éxito no es lo que se dice un camino de rosas.

EL COMBATE

Lo mejor de Privateer está por contar, en la mayoría de los viajes te encontrarás con todo tipo de gente, piratas, ladrones, gente que derribará tu nave conduciéndote al odiado GAME OVER. Pero ahí estás tu para impedirlo, harás gala de un ingenio feroz para superar a todos los inteligentes enemigos que a buen seguro pilotarán naves superiores a la tuya, por lo tanto disparar a todo lo que se mueva constituirá tu principal tarea.

Habrá sistemas planetarios mas peligros que otros, dependerá en gran medida de la rutas comerciales que elijas. Pero con peligro o sin el habrá que ir donde encontremos el mejor postor para nuestras mercancías.

Libraremos batallas en las que para sobrevivir tendremos que echar mano a la suerte, de otro modo...

Si eres un verdadero amante de la lucha espacial, enrólate en la tradicional confrontación que se celebra en la Liga de Mercenarios en la que un selecto grupo de mercaderes lucharán por el vil metal, osea el dinero.

LA NAVE

En el interior de la nave encontraremos indicadores de todo tipo con los cuáles nos familiarizaremos enseguida, tales como el indicador de Fuel, indicadores de velocidad y dirección, el radar en el cual podremos detectar enemigos y misiles antes de que hagan su presencia ante nuestros ojos.

Una opción del juego nos permite hacernos invulnerables y conseguir munición ilimitada, nos puede ser de gran ayuda en nuestros primeros viajes, pero si quieres vivir una aventura realmente autentica deja a un lado las ventajas.

La excepcional calidad gráfica que presenta PRIVATEER, supone un aliciente más para hacerse con los servicios de este programa. Las panorámicas tanto del interior de la nave como del exterior son verdaderamente excepcionales. Como en el mejor de los simuladores de vuelo, se dispone de la opción de ver la nave desde todos los ángulos posibles.

Cuando no hay enemigos ni asteroides en el camino escogido, se puede activar el piloto automático, el cual te conduce hasta el destino en un tiempo menor, cuando éste está activado la palabra AUTO aparece en un monitor situado en la parte superior de la cabina.

Los movimientos de la nave están muy logrados, lo cual hace que te introduzcas en el juego disfrutando aún más de él. Como veis Origin sigue demostrando que sus juegos se caracterizan por ser de una alta calidad, hace pocos pero buenos, y este que nos traemos entre manos seguro que alcanzará los primeros puestos de éxito, lo veremos...

JESUS HERVAS



Se coge la jugabilidad del Wing Commander, se mezcla con los gráficos del juego Strike Commander y sale el estupendo Privateer.















CON PRIVATEER TE INTRODUCIRAS EN UNA NUEVA GALAXIA DONDE LO PASARAS DE LOCURA



OK 88%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	95
Originalidad:	80
Movimientos :	85



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: **MAIL GAMES, S.A.**
C/ PUERTO RICO Nº 6 B - 28016 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________________

DIRECCION ______________ POBLACION ______________

PROVINCIA ______________ CP ________ TELEFONO ________

☐ NUEVO CLIENTE CLIENTE Nº ________

TITULO	SISTEMA	PRECIO
	+ GASTOS DE ENVIO	350
	TOTAL	

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO

Haz tu pedido **24 horas** al:

Tél.: (91) 519 45 28
Fax: (91) 519 82 59

ADEMAS DE ESTOS JUEGOS **TODOS** LOS DISPONIBLES EN EL MERCADO

LISTADO DE PRODUCTOS

Título	Sistema	PVP
3D CONSTRUTION KIT 2.0	PC 3 1/2 -	7.990
ABANDONED PLACES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
ACTION SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
AIR BUCKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2	5.150
AMAZON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
AMBUSH AT SORINOR	PC 3 1/2	9.995
ANIMATTION CLASSIC PACK	PC 3 1/2 - AMIGA	6.495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.990
ATAC	PC 3 1/2	7.600
AV8B HARRIER ASSAULT	PC 3 1/2 - AMIGA	5.990
B17 FLYING FORTRESS	PC 3 1/2	8.700
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
BARGON ATTACK	AMIGA	3.995
BARGON ATTACK	CD ROM	9.450
BAT II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
BATTLE CHESS 4000	PC 3 1/2	4.990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
BLUE BROTHERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.900
BUNNY'S BRICKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA-	3.995
BUZZ ALDRIN'S	PC 3 1/2	8.990
CAESAR	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
CAMPAIGN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.995
CAMPAIGN ESCENARIOS	PC 3 1/2 - AMIGA	3.995
CARMEN SAN DIEGO	CD ROM	7.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE TIME	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE WORLD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
CASTLES II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
CHESS TUTOR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.495
CHESSPLAYER 2175	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
CHUCK ROCK 2	AMIGA	3.995
COHORT II	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
COLOSSUS COMPILATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
COMANCHE	PC 3 1/2	7.600
COMBAT CLASSIC	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
COOL CROC TWINS	AMIGA	4.580
CRAZY CARS III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
CRAZY SHOTS	AMIGA	2.995
CREEPERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
CRUISE FOR A CORPSE	PC 3 1/2	4.625
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
DDAY	PC 3 1/2 -AMIGA	4.995
DARK CENTURY	AMIGA	2.995
DARKSEED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.990
DAUGHTER OF THE SERPENT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
DELUXE STRIP POKER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
DELUXE TRIVIAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
DOODLE BUG	AMIGA	3.500
DRAGON'S LAIR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
DRAGON'S LAIR III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	9.795
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
E.S.S. MEGA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
ELVIRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
EXTASY	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
EYE OF THE BEHOLDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
EYE OF THE BELHODER II	PC 3 1/2	6.990
F16 COMBAT PILOT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.650
FASCINATION	AMIGA	2.595
FASCINATION	CD ROM	9.975
FASCINATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
FIRST SAMURAI	PC 3 1/2	3.990
FLASHBACK	PC 3 1/2	5.990
FLIGHT SIMULATOR IV	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	10.750
FOOTBALL CHAMP	AMIGA	3.000
FUZZBALL	AMIGA	3.995
G.B NAPOLEONICAS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
GAZZA II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
GLOBAL EFECTS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
GOBLINS I	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLINS I	AMIGA	3.995
GOBLINS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLINS II	AMIGA	3.995
GOBLINS II	CD ROM	9.450
GODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.990
GREAT NAVAL BATTLES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2	6.490
GUY SPY	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
GUY SPY	CD ROM	8.990
HARPOON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEIMDALL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
HERO QUEST+WITCHLORD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HEROES OF THE 357	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HOOT RUBER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
HUGO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.995
HUMANS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
III D WORLD BOXING	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
III D WORLD TENNIS	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
INDIANA JONES	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS (ARCADE)	PC 3 1/2	2.850
INTERNATIONAL SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
ISHAR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
ISHAR II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
JAGUAR XJ220	AMIGA	4.580
JETSONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 -	2.995
JIGSAW PINUPS	PC 3 1/2	3.995
JOE AND MAC	AMIGA	3.990
JUEGOS DE GUERRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
KAISER	PC 3 1/2	3.995
KICK OFF II	PC 3 1/2	2.995
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2	4.625
LA COLMENA	AMIGA	4.995
LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3 1/2	5.995
LARRY I	PC 3 1/2	6.650
LARRY IV	PC 3 1/2	7.490
LASER SQUAD	PC 3 1/2	4.995
LEEDS UNITED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
LEGENDS OF VALOUR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LEMMINGS 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
LEONARDO	AMIGA	2.995
LINKS 386 PRO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LIVERPOOL	PC 3 1/2	2.995
LOST IN LA	PC 3 1/2	5.150
MAUPITI ISLAND	AMIGA	4.495
MEGALOMANIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
MEGATRAVELLER 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
MILENIUM 2.2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2 - AMIGA	2.995
MISIONES COMANCHE	PC 3 1/2	3.600
MONOPOLY	PC 3 1/2	6.495
MOONSTONE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
MYTH	AMIGA	3.995
NICKY BOOM	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.495
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2	3.900
NINE LIVES	AMIGA	2.995
NINJA REMIX	AMIGA	2.995
PACIFIC ISLAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.000
PACIFIC ISLAND	CD ROM	8.990
PALADIN II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
PATTON STRIKES BACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL (ESCENARIOS)	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.490
POPULUS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PREHISTORIK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
PREHISTORIK 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
PREMIER COLLECTION PACK	AMIGA	3.995
PREMIERE	AMIGA	4.580
PRINCE OF PERSIA 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
QUICKKIT	PC 3 1/2	5.990
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
ROAD TRACK	PC 3 1/2	4.995
ROME AD	PC 3 1/2	4.990
SAMURAI	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE	PC 3 1/2	6.150
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2	5.650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2	9.995
SHADOW WORLDS	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
SHADOWLANDS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.990
SHERLOCK HOLMES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
SHERLOCK HOLMES	CD ROM	9.990
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2	6.990
SIM aNT	PC 3 1/2	6.650
SIMULATION BEST	PC 3 1/2 - AMIGA -	3.560
SLEEPWAKER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.600
SOLO EN CASA I	PC 3 1/2	3.495
SOLO EN CASA II	PC 3 1/2	5.995
SPACE 1889	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
SPACE ACE II	AMIGA	6.995
SPACE LEGEND	PC 3 1/2 - AMIGA	8.995
SPECIAL OPERATIONS 1 Y 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
SPEELCRAFT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
SPORT BEST	CD ROM	13.650
SPORTS MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.495
STAR TREK	PC 3 1/2	5.990
STEEL EMPIRE	PC 3 1/2	4.995
STRATEGY MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
STRIKE COMMANDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2	6.150
SUMMONING	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
SUPER CAULDRON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2 - AMIGA	3.450
TASK FORCE	PC 3 1/2	7.700
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
TERMINATOR II	PC 3 1/2	5.995
THE DARK HALF	PC 3 1/2	5.995
THE GODFATHER (EL PADRINO)	PC 3 1/2	4.995
THE LEGEND OF KIRANDIA	PC 3 1/2	4.995
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA	7.700
THUNDERHAWK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
TINY SWEEKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
TIP OFF	AMIGA	3.995
TITUS THE FOX	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.900
TRANSARTICA	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
TWILIGHT 2000	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
TWO TOWERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
UGH!	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.450
ULTIMA VII	PC 3 1/2	7.990
UNLIMITED ADVENTURES	PC 3 1/2	6.990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
VOLFIEV	PC 3 1/2 - AMIGA	2.995
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2 - AMIGA	7.995
WAYNE'S WORLD	PC 3 1/2	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	PC 5 1/4	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	AMIGA	3.995
WEEN -THE PROPHECY-	CD ROM	9.450
WILD WEST WORLD	PC 3 1/2	4.995
WING COMMANDER 1 Y 2 (MISIONES)	PC 3 1/2	4.990
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.490
WOLFCHILD	AMIGA	3.495
XWING	PC 3 1/2	6.650
XENOBOTS	PC 3 1/2	4.990
ZOOL	PC 3 1/2	3.600

JUEGOS DE IMPORTACION

(Con instrucciones en castellano)

		P.V.P.
GOAL (KICK OFF III)	AMIGA	6.150
SYNDICATE	AMIGA	7.600
LION HEART	AMIGA	5.400
DESSERT STRIKE	AMIGA	5.790
FLASHBACK	AMIGA	5.990
PINBALL DREAMS	AMIGA	4.500
STRIKER	AMIGA	6.150
ZOOL	AMIGA	3.195
HISTORY LINE	PC 3½	7.600
LAST NINJA III + SPACE GUN	AMIGA	3.195
FUZZBALL + SPACE GUN	AMIGA	3.195

A NUESTROS SOCIOS LES DAMOS UN SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA

LIBRO DE SOLUCIONES

(TOMO I)

- ALONE IN THE DARK
- AMAZON
- BARGON ATTACK
- DARKSEED
- DUNE
- FASCINATION
- ISHAR
- ISHAR II
- KULT
- MAUPITI ISLAND
- SHADOW OF THE BEAST II
- SPACE QUEST III
- TARGHAN
- THE DAGGE OF AMON RA
- WEEN
- XENOMORPH

P.V.P.: 2.995 Ptas.

NOVEDADES DEL MES

		P.V.P.			P.V.P.
DUNE	PC 3½	6.490	ATP-ESCENARIOS	PC 3½	9.945
KGB	PC 3½	6.490	LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3½	5.995
LOST IN THE TIME	PC 3½	6.995	RAGNAROK	PC 3½	6.650
PINBALL DREAMS	PC 3½	5.150	GREATTEST	PC 3½	7.995
REACH FOR THE SKIES	PC 3½	6.950	DRACULA	PC 3½	4.990
SENSIBLE SOCCER	PC 3½	4.990	BATMAN RETURNS	PC 3½	5.990
SYNDICATE	PC 3½	6.990	AMERICAN GLADIATORS	PC 3½	4.990
CASTLE DR. BRAIN	PC 3½	5.650	STRIKER	PC 3½	4.450
DAY OF THE TENTACLE	PC 3½	7.700	GOAL	PC 3½	5.490
COBRA MISSION	PC 3½	5.995	BLOOD	AMIGA	4.995
CYBER RACE	PC 3½	6.990	BLASTAR	AMIGA	4.995
CLASH STEEL	PC 3½	6.990	JURASSIC PARK	PC 3½	5.990
STREET FIGHTER II	PC 3½	4.100	MORTAL COMBAT	PC 3½	5.990
ATP	PC 3½	10.995			

GRAN CONCURSO







GUNSI

PREMIOS

Los premios de los ganadores serán los siguientes:

1er PREMIO

Un ultraligero Skyflex con radio control de dos canales.

2º PREMIO

Una tarjeta de sonido AdLib Gold y un lote de dos juegos, a elegir del catálogo del en curso.

3er PREMIO

Un *joystick* para simuladores y un lote de cinco juegos, a elegir del catálogo en curso.





BASES DEL CONCURSO

✓ Podrán participar todos aquellos que envíen la página original -no fotocopia- de la revista OK PC con las soluciones correctas a las cuatro preguntas planteadas.

✓ El concurso tendrá dos meses de duración y se desarrollará en los números 16 y 17 de la revista. En el número 19 de la revista se publicarán los ganadores del concurso.

HIP 2000

PREGUNTAS DEL CONCURSO:

1. ¿Cúal es la velocidad máxima que puede alcanzar el helicóptero AH-64 Longbow Apache?

- ☐ 50 Kms
- ☐ 160 Kms
- ☐ 200 Kms
- ☐ 320 Kms

2. ¿Para qué objetivos ha sido diseñado el misil Penguin-3?

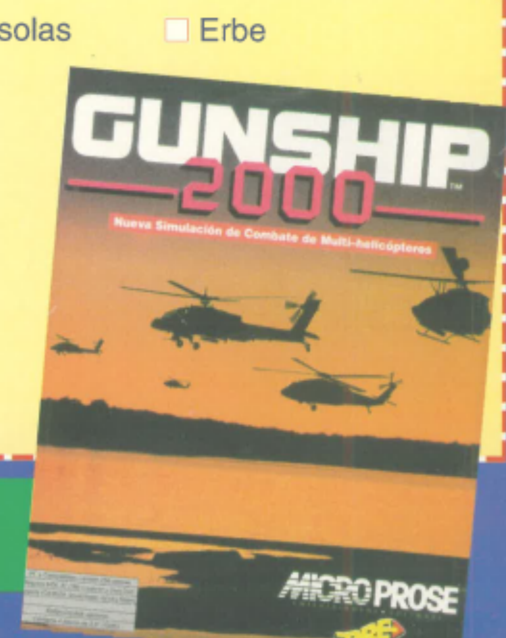
- ☐ Antibuque
- ☐ Infantería
- ☐ Aire
- ☐ Tanques pesados

3. ¿Quién distribuye el juego *Gunship 2000* en España?

- ☐ OK PC
- ☐ Microprose
- ☐ OK Super Consolas
- ☐ Erbe

4. ¿Cúando se puede obtener la medalla "El Corazón Púrpura" o *Purple Heart*?

- ☐ Cuando se termina la misión sin matar civiles
- ☐ Sólo cuando se es general de brigada
- ☐ Cuando eres herido en combate
- ☐ Si tu sangre cambia a color violeta



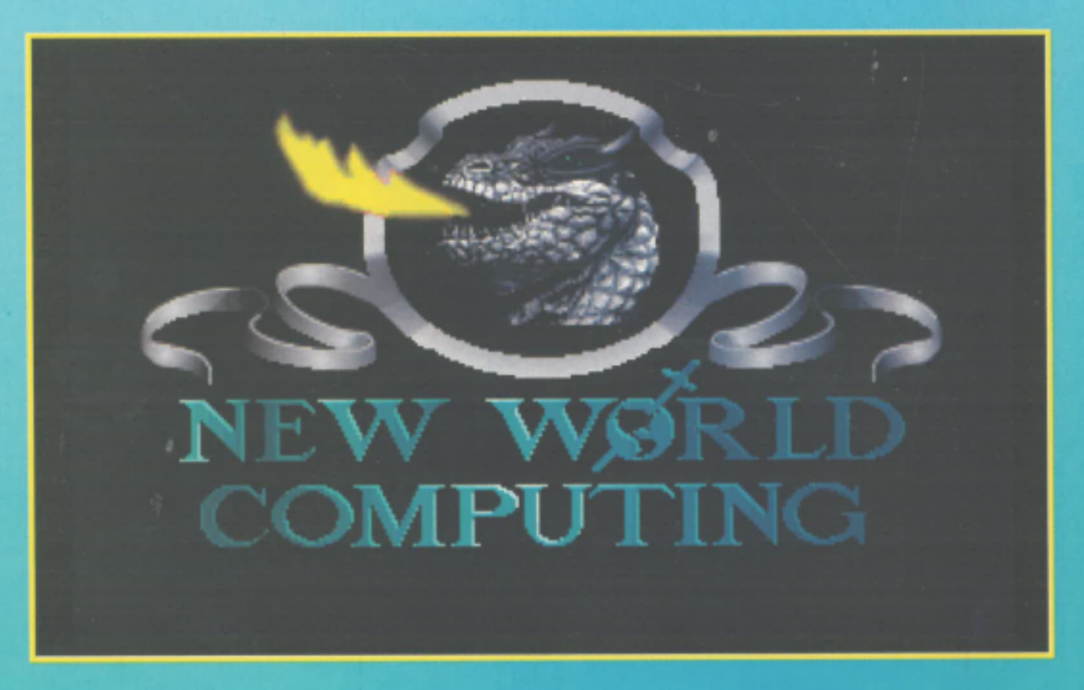
Contestadnos a : OK PC. Editorial Nueva Prensa.
Plaza República del Ecuador, 2. 1ºB. 28016 Madrid.



- OK Pasarela: MIGHT AND MAGIC: Clouds of Xeen
- Compañía: NEW WORLD COMPUTING
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLiB, SOUND BLASTER, ROLAND, PRO AUDIO, SOUND SOURCE

Might and Magic:
Clouds of Xeen

Se nos presenta un juego que promete muchas cosas interesantes, se puede decir de él que es la continuación a una serie de versiones que dejaron un excelente sabor de boca a todos los aficionados al genero 'Rolero', se nos ofrece un argumento lleno de sorpresas de todo tipo, como terribles monstruos o forzudos guerreros que lucharan al lado de la justicia.



XEEN EL DIA



Todo comienza tras una reunión entre amigos en la Taberna de la ciudad de Vértigo, discutiendo los acontecimientos de los últimos meses, sale a relucir el sueño de uno de los allí presentes, el cual parece ser no un sueño sino la pura realidad. Tras una larga historia en la que aparecen reyes y osados aventureros que perdieron la vida, llegamos al momento en que todo lo que ocurre es cosa nuestra.

Tendremos que explorar un mundo en 3D el cual esta bajo el control diabólico del jefe supremo, para cuando estemos listos deberemos enfrentarnos al definitivo enemigo, el abominable Lord Xeen. Este no debe saber de nuestra existencia o nuestros días estarán contados.









uno avisa de si la dirección del grupo es la correcta, si los hechizos han tenido el efecto deseado, la boca del murciélago que hay en la parte superior nos avisa de los peligros inminentes, también se nos indicara la presencia de pasajes secretos.

Otra parte de la pantalla es la Ventana de retratos de personajes, y es que aquí no guiamos a un solo aventurero, sino que haremos de guía de al menos 6 persona-

EXPLORAREMOS EL MUNDO DIABOLICO DE XEEN





ABOLICO

jes a la vez, en esta ventana aparece la cara de los elegidos, y una esmeralda en la parte inferior de cada uno que cambia de color según el estado físico de cada uno de los personajes que hayamos elegidos para la aventura.

Los guerreros pueden cambiarse por otros en la Taberna de Vértigo al igual que pueden intercambiarse entre ellos armas y objetos que recojan en el transcurso

LA PANTALLA

La pantalla esta dividida en tres partes: La ventana de visualización, es por la cual vemos el mundo de Might and Magic.

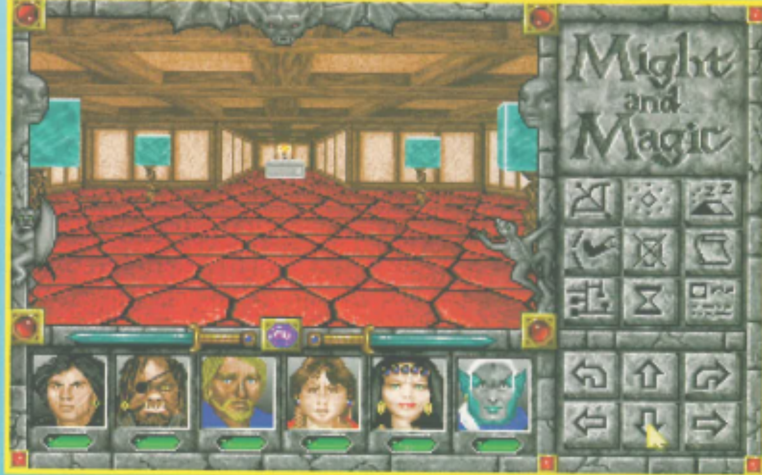
Pero hay seis elementos en esta ventana que actúan como avisadores o indicadores;





Lo que parecía un sueño se transforma en una aventura 3d llena de enemigos y detalles fantásticos de los juegos de rol.









del juego. Ningún personaje es igual a otro, cada uno tiene unas determinadas cualidades, lo cual quiere decir que todos deben aportar su granito de arena para desbancar al terrible Xeen.

La ultima ventana es la de los iconos que representa las acciones que nuestros personajes pueden realizar. Cuando se entra en combate los iconos cambian por los de lucha. El juego tiene la opción de jugarlo en modo aventurero o como debe ser como un valiente guerrero.

ENCONTRARAS ENIGMAS DE CONSIDERABLE DIFICULTAD

En la isla del malvado Xeen hay importantes sitios para visitar, que pueden ser muy útiles en el desarrollo del juego: TEMPLOS en los que curar y desmaldecir a los personajes, HERRERIAS en las que comprar, identificar objetos; CAMPOS DE ENTRENAMIENTO en los que entrenar y subir el nivel de los personajes, TABERNAS para comprar comida, escuchar rumores y crear personajes, COFRADIAS y BANCOS en los que guardar el exceso de oro y joyas.

Aparecen todo tipo de razas en el juego, desde el paladín hasta el clérigo del pueblo, pasando por caballeros, ladrones, bárbaros,...

El juego en sus primeras fases no presenta enigmas de considerable dificultad, sin embargo se va dificultando la cosa con la aparición de repelentes criaturas que saldrán a nuestro paso.

Llama la atención la gran calidad que presenta a nivel gráfico y en el capitulo de movimientos decir que el desplazamiento se realiza pantalla a pantalla, el paisaje que se ve a lo lejos, poco a poco va haciéndose mas grande y claro de ver.

Si las anteriores versiones no las jugaste, apresurate y comienza a disfrutar de esta saga de juegos. La próxima versión esta esperando para ser lanzada en poco tiempo, ya os contaré que tal...

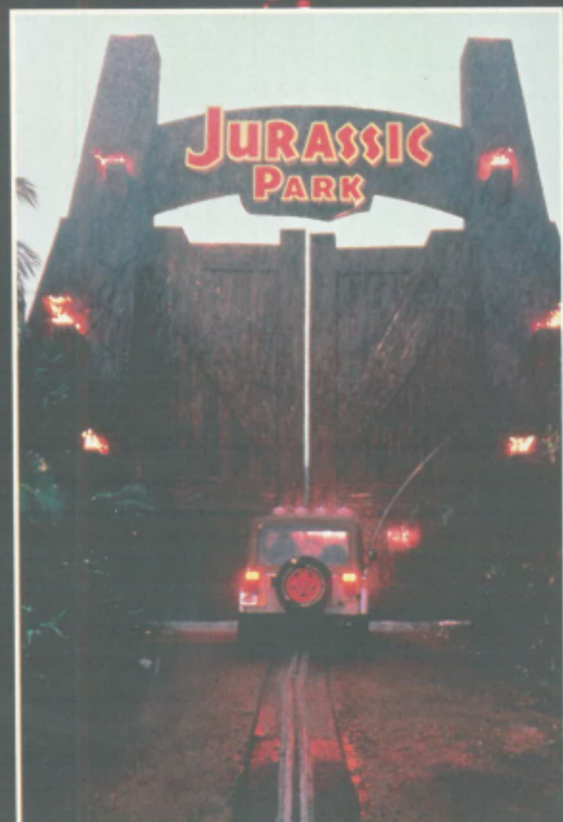
JESUS HERVAS



OK 83%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	80




JURASSIC
PARK









JURASSIC PARK™















AÑO III • Nº 27 • AGOSTO-SEPTIEMBRE 1993 • 450 PTAS.

KARLOS ARGUINANO COCINA PARA TENISTAS

BRUGUERA GANO EN GSTAAD

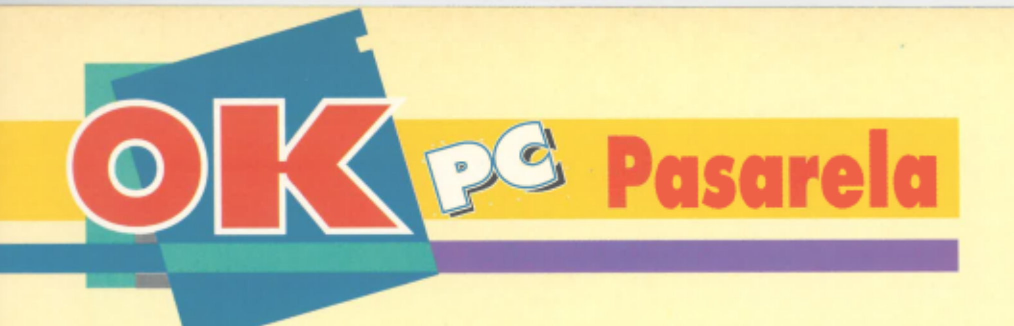




8 414090 100847 00027

GRAF Y SAMPRAS CAMPEONES ESPECIAL WIMBLEDON

Poster Coleccionable



- OK Pasarela: TIME RUNNERS
- Compañía: SIMULMONDO
- Distribuidor: EDICIONES ORBIS, S.A.
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

Time Runners

AVENTURAS POR ENTREGAS



La visita al kiosko es bastante común entre todos nosotros. Tu revista preferida la puedes adquirir allí, así como cualquier tipo de publicación. La Editorial Orbis ha tenido la buena idea de vender también programas. Aunque el tema ya es viejo, lo original es vender un juego que aumente de tamaño al adquirir más números.

En tiempos de crisis económica, las buenas ideas se pagan a precio de oro.

Buscar nuevos mercados, lanzar originales campañas de marketing, y sobre todo, al vivir en un mundo dominado por el medio audiovisual, introducir un nuevo producto supone un auténtico reto. Los programas por muy sofisticados que sean, ya no son "algo nuevo"; corren ya lejanos los tiempos en que vender un software malo era negocio, dada la novedad del producto y de los ordenadores. Pero ahora vivimos en una época confusa de ideas, pero muy exigente con lo que pide. La informática no es ajena a ello, y cada vez más se pide mayor calidad gráfica y jugabilidad.

Hasta ahora de acuerdo, un programa si es bueno tiene posibilidades de ser un éxito. El problema que se avecina ahora es su promoción. Normalmente esto se soluciona con publicaciones excelentes (no es modestia) como ésta. ¿Y la venta? Correo y grandes almacenes son alternativas posibles.





Ediciones Orbis, una gran firma en el mercado de los libros, decide ahora entrar en el interesante mundillo que a todos nos fascina, como es el de los juegos de ordenador. Y lo hace con calidad y sobre todo originalidad. Calidad para vender, y originalidad debido a la forma de distribuir el producto.

Un producto llamado Time Runners El juego se divide en 30 disquetes de alta densidad que se sacará al mercado cada semana, como si fuese una revista, y será vendido de la misma forma. De este modo, al cabo del algunos meses en nuestro disco duro existirá un complejo y gigantesco juego que promete bastante. Cada entrega además del disquete, se acompañará con información acerca del mismo, además de alguna pista para acabar la aventura.

Time Runners en sí, es una especie de aventura gráfica mezclada con Arcade que nos lleva a diferentes épocas de la Historia de la Humanidad. La acción empieza cuando nuestra novia es secuestrada por una especie de "robots" que por azares del destino y por fisuras en puertas espacio-temporales, se adentran en nuestro tiempo. Gracias a un amigo nuestro que es inventor, disponemos de una potente moto temporal con la cual podemos viajar a cualquier siglo. La historia no es muy original, pero sí divertida que es al fin y al cabo lo que importa.

La instalación del primer disquete fué rápida y sin problemas. Tras su descompresión ocupa cerca de 4 megas, así que imaginaros cuando tengáis todo el juego completo. Una verdadera pasada.

LA TECNICA

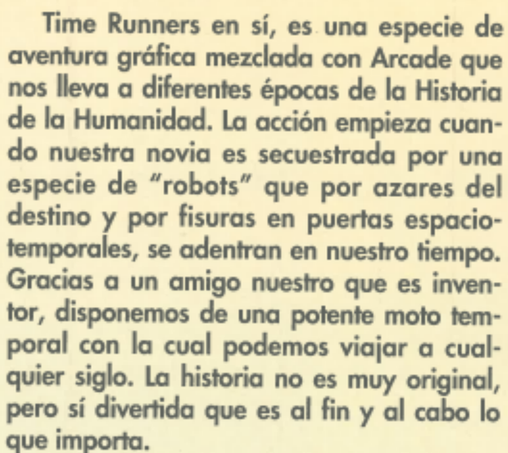
Entre regular y bien la primera entrega, tanto en gráficos como sonido. Sin llegar a ser malos tampoco convencieron demasiado, esperemos que mejoren en los próximos números. Aunque esto lo debe hacer Simulmondo, unos programadores italianos que saben como debe hacerse las cosas.

Por lo demás si interesa, ya que prácticamente es un arcade con numerosos elementos de aventura gráfica que le hace atractivo a cualquiera que guste de pasarse horas y horas delante de la pantalla.



















Por otra parte su manejo es muy fácil. Teclado, joystick y ratón son los medios para manejar a nuestros protagonistas, ya que dependiendo donde nos encontremos, distinto será el personaje a controlar. O sea, para que te hagas una rápida idea, sólo debes de preocuparte de las teclas de dirección, la de disparo y de algunas tan importantes como la del automapeado o la que te indica las posibles salidas.

La dificultad es ajustada, para que enganche rápido y tampoco sea tormentoso continuar, pero empezamos en la Prehistoria donde numerosos dinosaurios darán cuenta de nosotros. Al fin y al cabo estamos inmersos en la moda de la "dinomanía".

En resumen, un programa interesante, con una buena relación calidad-precio, y que hará más frecuente nuestra visita a los kioskos.

ANGEL FRANCISCO
JIMENEZ CALVO





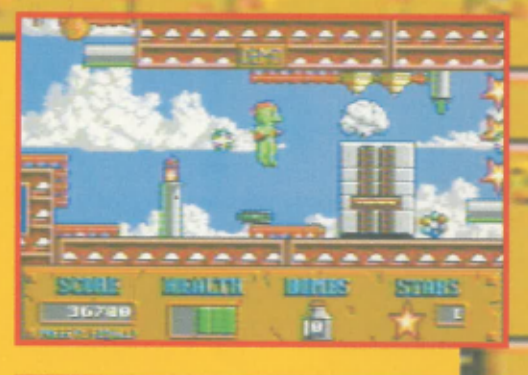
- OK Pasarela: COSMO'S COMIC ADVENTURE
- Compañía: APOGEE
- Distribuidor:PIT BULL SOFT S.L.
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER

COSMO'S COMIC ADVENTURE

"PLANETA NO

Nuestro amigo "Cosmo", que es un habitante de otro planeta, cumple quince años.
Como regalo de cumpleaños, su padres han decidido llevarle a Disney World, pero durante el viaje, a causa de un accidente, deben aterrizar en un raro planeta.
Mientras Cosmo inspecciona los alrededores, las huellas dejadas por "algo", delatan el rapto de sus padres. ¡¡Cosmo no puede liberarlos solo!! pero con tu ayuda, ¡seguro que lo conseguirá!







Si aún no te has decidido a ayudar a Cosmo, piensa que él en tu lugar, lo haría.

Sabes que es tu mejor amigo y ¿vas a dejarlo tirado en ese hostil planeta lleno de peligros?, no puedes hacerlo. Cosmo te dará todas las facilidades que pueda, hasta tal punto que dejará que lo dirijas, ya que su visión no está en la misma onda de luz que la que ilumina el planeta, por lo tanto, hay muchas cosas que, para él, son invisibles. Como no puede transportarte hasta el planeta donde se encuentra, Cosmo ha enviado una onda desde su transmisor corporal, para que puedas verle en todo momento en tu ordenador. Hoy las ciencias avanzan que es una barbaridad...

En ésta transmisión, la abundancia de menús es tal, que no tendrás queja alguna, -los científicos de su planeta son una pasada creando tecnología-. Tiene menús para cualquier cosa, por lo tanto, conseguir lo que quieras en cualquier momento, te será más fácil que en los juegos tradicionales.

Su sonido es muy agradable, y en líneas generales, si hay algo que caracteriza a éste juego, es la rapidez con que todo ocurre. Desde las escenas de animación hasta cualquiera de los detalles que verás aparecer a lo largo de la partida, son de una rapidez, que es de agradecer. Además, todo está perfectamente indicado. Te enterarás de lo que ocurre en él, en cualquier momento.

En la primera pantalla, verás el menú principal estructurado, aunque luego, a lo largo del programa, podrás ir llamando a otro secundario para salvar la partida, o grabar otra, quitar o poner la música, etc..., pero en el menú principal, que es el que nos ocupa en estos momentos, puedes encontrar disposiciones para comenzar nueva partida, ver la historia de la presentación del juego, sus instrucciones de uso, la tabla de récords, redefinir las opciones, datos técnicos y de la empresa creadora, la demo, salir, etc...

El juego consta de varios niveles, que van ganando en dificultad según sean más altos. Las complicaciones no son muchas, simplemente, tu audacia y tu capacidad de observación, deberán ir acrecentándose a medida que avances. Asimismo, los controles son fáciles de manejar, ya que puedes utilizar el joystic o el teclado: con el joystic no hay mayor problema, y con el teclado se usan las teclas de dirección y <Control> para saltar, <Alt> para poner bombas y <F1> para ayuda.

Lo primero que debes tener en cuenta a la hora de dirigir a Cosmo, es que su especie, tiene por dedos unas ventosas, las cuales le van a permitir trepar por muros o adherirse

a ellos al saltar, pudiendo así salvar obstáculos que, en principio parecían insalvables, a lo largo de todo el rescate. Como no tiene dedos, para hacerse con los objetos dignos de tal atención, bastará que camine sobre ellos. Así, puede recoger frutas, bombas -que le serán muy útiles a la hora de destruir las plataformas que sustentan los barriles, las cuales están tan altas que lo único que cabe en la pantalla, son las barras de acero que las elevan-, pues bien, con las bombas, podrás alcanzar los barriles. Luego saltas sobre ellos, y su cargamento pasará a formar parte de las posesiones de Cosmo.





N GRATO"

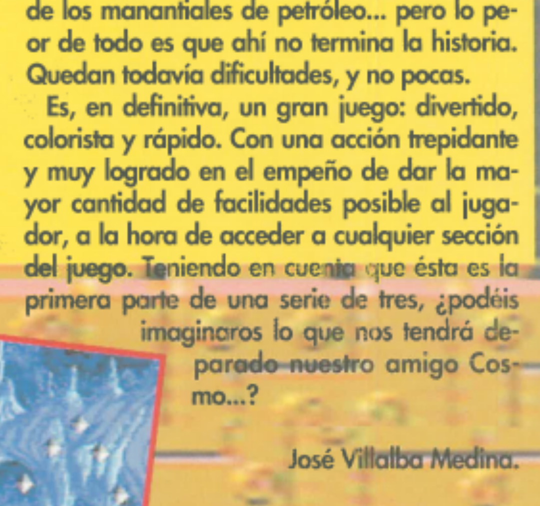
Has de tener mucho ciudado con las explosiones que resultan de las bombas, ya que si te alcanzan, aunque hayas sido tú quien las activó, te van a restar alguna vida de las que tengas, cosa que puedes comprobar mirando en la parte baja del monitor, hacia unos rectángulos verdes. Y sobretodo, lo que debes coger en cuanto tengas oportunidad de ello, son las vidas que se te regalarán a lo largo de las partidas. Son algo así como una molécula de ADN. Es un pentágono con siete bolitas de colores dentro.

Eventualmente, si tu actuación ha sido muy buena, vas a ser testigo de un regalo para los sentidos, que es la pantalla de BONUS. Es decir, toda una gran pantalla para ti solo, sin enemigos, que está concebida como una caída libre en la cual sólo debes preocuparte por recoger la mayor cantidad posible de bonus o de lo que se te presente. Si te pegas a la parte izquierda del muro, según vas cayendo, al final de la caída, te encontrarás de pie en el morro de un cohete: no te bajes, porque éste te transportará de nuevo hasta la cima, para volver a caer otra vez, y así, recoger lo que te haya faltado.

A veces, encontrarás unas cajas rojas, sobre las cuales debes saltar para recoger las frutas que salten con los pedazos de las mismas.

Para destruir a tus enemigos, debes saltar sobre ellos. Sobretodo, cuídate de los pájaros, que comienzan a revolotear por toda la pantalla, y pueden llegar a hacerte mucho daño. Puede que algunos enemigos sean más duros de pelar que otros, pero no te preocupes, porque una BOLA sabia, te pondrá al corriente de cualquier cosa que considere que deba serte útil para ayudar a Cosmo a conseguir sus fines.

A lo largo del juego, encontrarás artilugios de lo más extraño, tales como por ejemplo, en el nivel 5, unos aspiradores en los cuales has de introducirte y que te conducirán a través de un sistema de tuberías, llevándote desde donde te encuentres, hasta otro punto del nivel en el que estés jugando. A veces se adelanta mucho camino introduciéndote en los aspiradores, pero en otras ocasiones, puede que retrocedas todo el camino que tanto te costó recorrer, así que, mi consejo, es que no los utilices, a no ser que estés seguro de dónde te van a llevar, evitándote alguna desagradable sorpresa; aunque, como suele decirse, sin riesgo, no hay aventura. Además, puede que incluso te salga bien.

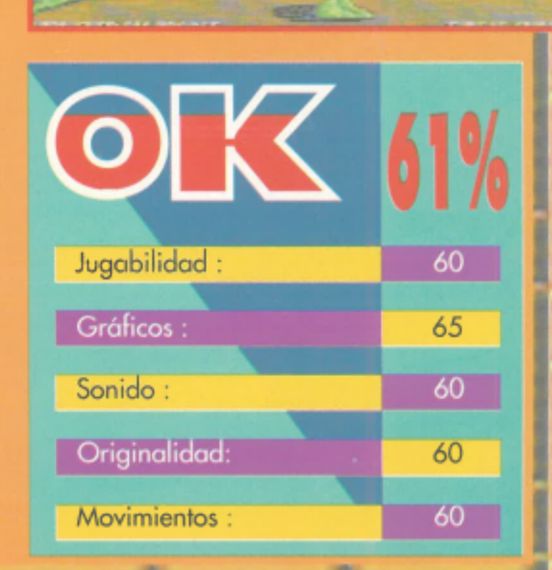


Debes prestar también mucha atención a los pozos sin fondo, de los cuales está plagado el planeta, porque en algunos de ellos, tienes todavía la posibilidad de agarrarte con las ventosas antes de terminar de caer, pero en otros, es del todo imposible. Una ayuda importante, y que a menudo se descuida, es la facultad que tiene Cosmo de mirar hacia arriba o hacia abajo, cosa de gran ayuda cuando no está muy claro el camino que has de tomar, por ejemplo en el caso de los pozos.

El primer nivel es muy fácil. En el segundo, ya va adquiriendo el juego una determinada dificultad. Hay otro en el cual la acción se desarrolla en un bosque, el mismo en que se desarrolló en el nivel anterior, pero que ahora es más profundo y con tormenta incluida, o puede que tengas que sobrevivir en las cavernas del centro de la Tierra, donde debes tener mucho cuidado con los desprendimientos. Cuando llegas a las grutas de hielo, debes tener en cuenta, que una dificultad adicional, será que el hielo, como en la vida real, también resbala, y eso es un poco más difícil de controlar. En la refinería, debes utilizar un pequeño platillo volante para moverte y sortear los ocasionales chorros de fuego que desprenden los sistemas de expulsión y refrigeración de la misma. No te será nada fácil tener que salvar tu vida en las montañas de los manantiales de petróleo... pero lo peor de todo es que ahí no termina la historia. Quedan todavía dificultades, y no pocas.

Es, en definitiva, un gran juego: divertido, colorista y rápido. Con una acción trepidante y muy logrado en el empeño de dar la mayor cantidad de facilidades posible al jugador, a la hora de acceder a cualquier sección del juego. Teniendo en cuenta que ésta es la primera parte de una serie de tres, ¿podéis imaginaros lo que nos tendrá deparado nuestro amigo Cosmo...?

José Villalba Medina.



OK 61%

Jugabilidad :	60
Gráficos :	65
Sonido :	60
Originalidad:	60
Movimientos :	60



- OK Pasarela: DRÁCULA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

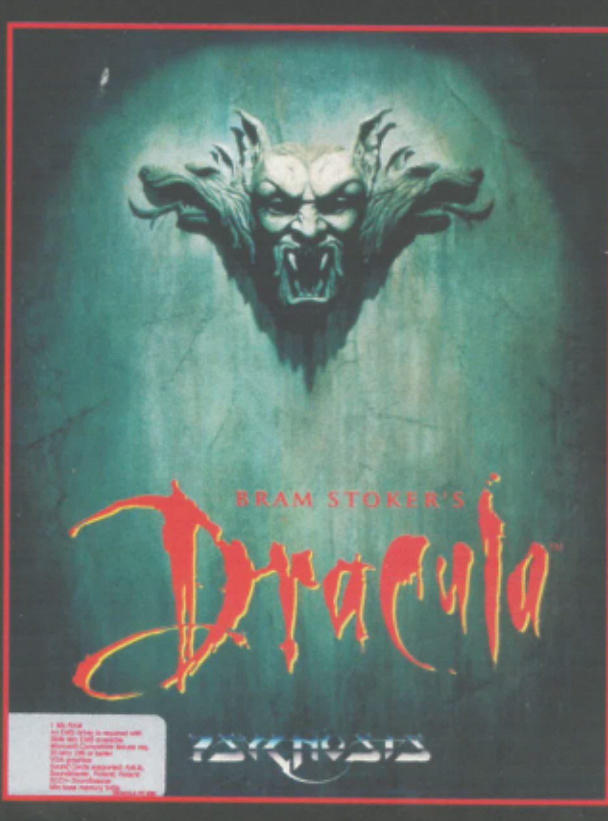
VIAJE AL MUNDO DEL TERROR

Una nueva y terrorífica aventura nos espera. Jonathan Harcker tiene como objetivo encontrar a Drácula y destruirlo. Nuestra misión será ayudarle, siempre y cuando el terror, que nos inspiran los parajes que recorreremos, nos lo permita. ¿Os atreveréis a jugar o será demasiado escalofriante y duro para vosotros?.





Múltiples han sido los libros y películas que han tomado como tema a este personaje. Sin embargo, recientemente ha surgido la última película sobre Drácula, y como suele ser habitual los fabricantes de juegos para PC no han dejado pasar la oportunidad y nos entregan el presente juego. En una fantasía de terror en tres dimensiones, con una música y unos efectos que pueden causar pánico por la tensión que producen, se nos recrea la historia de Drácula pero en otra visión sobre la que también se han escrito miles de páginas, los cazavampiros. Nuestro protagonista, Jonathan Harker, es un personaje que desea acabar con el maléfico poder que amenaza la tierra y para ello debe acabar con el Conde Drácula. La misión no es nada sencilla ya que el poder de su contrincante es terriblemente poderoso y sus tropas del mal que le protegen son tan poderosas como numerosas. Además no sabremos con certeza donde encontrarle, por lo que en la búsqueda seremos presas fáciles a poco que nos descuidemos.



LA HISTORIA DEL JUEGO

En un inhóspito lugar, Jonathan Harker permaneció de pie y con la mirada fija.

El viento del Norte arrastraba su cabello y helaba sus dedos descubiertos, pero era duro y aún no había hecho ningún movimiento para protegerse. Estaba oscureciendo y era el momento para que los viajeros abandonaran los peligros del camino detrás de una puerta bien cerrada, pero él permaneció con su mirada fija sobre la silueta de un Castillo que se tejía delante de él contra un telón de pesadas nubes. Elevó la mirada a las torres que casi parecían encorvarse sobre él como

si atravesaran el cielo. Miró alrededor y experimentó una horrible sensación de nausea llegando a su cuerpo cansado. Cerró sus ojos por un momento hasta que el sentimiento desapareció. Cuando su cabeza se despejó, sus ojos comenzaron a buscar el castillo otra vez y comenzó a andar lentamente a lo largo del sendero, el cual finalizaba en una gran puerta....Pese a que su mente había estado oscurecida por unos días el conocía que su destino estaba allí, fuera lo terrible que este fuera. ¿Cuál era el motivo por el que se encontraba en ese frío y desagradable lugar, que se encontraba perdido en su trastornada memoria?





Amor, odio, heridas. La respuesta estaba allí, en algún lugar, pero en ese momento todo se encontraba congelado en su cabeza dentro de un irreprochable odio por un hombre. Es más, el hombre no era de este mundo. En ocasiones tomaba la forma de lo que consideramos un hombre, pero no era humano, era una criatura, una bestia salvaje, un muerto,.... La palabra no hacía justicia en la mente de Harker. Su odio era tan fuerte como su deseo de terminar con éxito su misión.

Sabía que debería enfrentarse una vez con el monstruo y que podía ser exterminado. O moría el monstruo o lo haría el. Solo el tiempo y el destino lo diría. Por ello debía seguir.

¿QUE NOS VAMOS A ENCONTRAR?

Nos vamos a adentrar en tres escenarios distintos. En cada escenario hay un numero de ataúdes llenos de tierra de Transilvania desde la que Drácula muestra su poder. La muestra de tierra contenida en cada ataúd representa como una puerta al otro mundo y permite a los enviados de Drácula coger forma en este mundo. Esto significa que donde quiera que Harker encuentre un ataúd el deberá estar en guardia porque es probable que existan enemigos alrededor. Harker deberá destruir los ataúdes cuando los encuentre evitando de este modo la llegada de criaturas a nuestra dimensión. Seguirán llegando criaturas hasta que la potencia de los ataúdes sea neutralizada. El primer escenario es un cementerio en el que deberemos destruir 53 ataúdes y tras esto deberemos enfrentarnos con Drácula en una de las muchas formas en que se nos puede presentar. Si le derrotamos conseguiremos una llave de cristal que nos será vital para continuar el juego y abrir una puerta dorada que no nos está permitido atravesar sin ella. También deberemos buscar la llave dorada imprescindible para avanzar hacia las mazmorras. Al final del escenario nos enfrentaremos a Drácula en su forma más joven , Vlad el Empalador. El segundo escenario comienza en la Abadía de Carfax. Tendremos seis niveles distintos y la salida la encontraremos en el punto opuesto al lugar donde aparecemos en un principio. En este caso deberemos encontrar y destruir 72 ataúdes y conseguir de Drácula la llave de cristal. Al final deberemos derrotar a Drácula en su segunda forma, Caballero Victoriano. Si le derrotamos nos devolverá a Transilvania para el tercer escenario. El tercer escenario será el Castillo de Drácula y consta de cuatro niveles. Las llaves de Las Cuatro Noches deberán ser obtenidas para lograr el acceso al lugar de descanso de Drácula. Tendremos que destruir 72 ataúdes y derrotar a Drácula en su tercera forma, la más anciana. Una vez en este punto llegó la hora, disputaremos el combate final.

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

En la pantalla además de la acción podremos encontrarnos con distintos objetos e indicaciones:

✓ Barra de vida: Nos muestra la salud de Harker en cada momento. Cuando la barra está verde del todo quiere decir que la salud es absoluta. A medida que sea atacado y herido disminuirá su salud. Según sea la potencia de los ataques mayor será la disminución de salud. Consumiendo comida se restaura en parte la salud. Has de saber, que si Harker muere, se convertirá en uno más de los vampiros sirvientes de Drácula.

✓ Contador de Municiones. Nos muestra el número de balas cargadas en la pistola de Harker, pudiendo cargar 20 balas más (de las que llevemos y nos muestre el inventario).

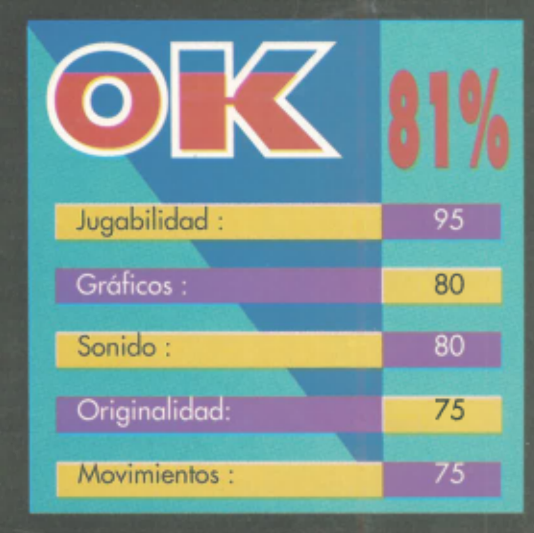
✓ Contador de hostias sagradas. Muestra el número de hostias sagradas de las que dispone Harker siendo el máximo de 99. Como las balas podremos tenerlas en la mano o en el inventario.

✓ Indicador de escenario del juego: Nos muestra en que escenario estamos jugando actualmente. Existen tres grandes escenarios en los que encontraremos enemigos, comida, municiones y otras cosas que deberá recoger Harker para enfrentarse al Conde.

Sólo podremos llevar siete objetos (sin contar las hostias sagradas) a la vez y sólo existen cuatro clases de objetos : comida, munición, hostias sagradas y llaves.

En resumen, un juego de efectos tridimensionales bastante bien conseguidos nos aguarda para hacernos pasar un momento terroríficamente ameno. La música y efectos de sonido que podemos obtener con una tarjeta de sonido son realmente interesantes y logran mantener un ambiente de suspense muy realista. Es un juego al que al principio cuesta un poco coger el gusto, pero llega a ser tremendamente adictivo tras las primeras partidas. Ciertamente merece la pena. Os lo aconsejo.

LUIS VILLAR



- OK Pasarela: HUGO 2
- Compañía: ITE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

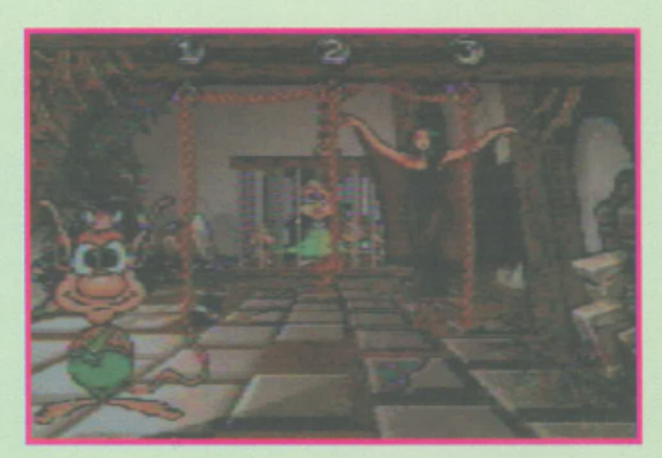
Hugo 2

Todos conocemos a Hugo, un personaje que debe vivir multiples aventuras para salvar a sus amigos. En este caso tenemos la segunda parte del juego que incluye las escenas del bosque y la montaña, para que así podáis ver si jugar con Hugo es tan fácil como puede parecer a simple vista.

Esta segunda parte del juego incluye las escenas del bosque y la montaña, en la escena del bosque la malvada bruja, que tiene presos a los amigos de Hugo, os atacará de varias formas para intentar acabar con vuestras preciadas vidas: tendréis que esquivar piedras que os aplastarán al menor descuido, agacharos para evitar los ataques de los árboles encantados y saltar las diversas trampas del juego. Si esto os parece poco, podéis saltar a por las bolsas de dinero para intentar jugar a quien hace más puntos con los amigos.

La segunda escena es la de la montaña, ahora tendrás que esquivar rocas por estrechos senderos, también te encontrarás terribles agujeros en el suelo y por si eso es poco, las bolsas tan apreciadas para la puntuación final estarán en lugares de peligroso acceso que harán que te juegues el tipo por cada bolsa que quieras conseguir.

Cuando consigamos superar las dos pruebas no habremos ganado todavía ya que deberemos arries-



TELEADICCION PARA TODOS







garnos y nuestra suerte dependerá de si elegimos la cuerda correcta que acabe con la malvada bruja,

DETALLES DE CALIDAD

El juego incluye dos modalidades: la versión de TV y una versión arcade con una mayor dificultad. La diferencia principal es que en la versión arcade aparecen rocas por todos los lados y por supuesto el resto de obstáculos y trampas de la versión de TV.

Para los que tengáis tarjeta de sonido, Hugo 2 os sorprenderá, la voces son las mismas que las de la televisión y, por supuesto, están en castellano. Otros efectos sonoros como el chirriar que la bruja hace con su uña en el cristal antes de empezar que conseguirá que a muchos os crezcan los dientes. Otro detalle de calidad del juego es la facilidad con que mueve esos enormes gráficos con esa suavidad que caracteriza al juego.

Con todo lo dicho anteriormente se ve que Hugo 2 es un juego en la línea de la primera parte con grandes dosis de humor, para todas las edades debido a su facilidad de uso y con unos gráficos y sonido excelentes.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO















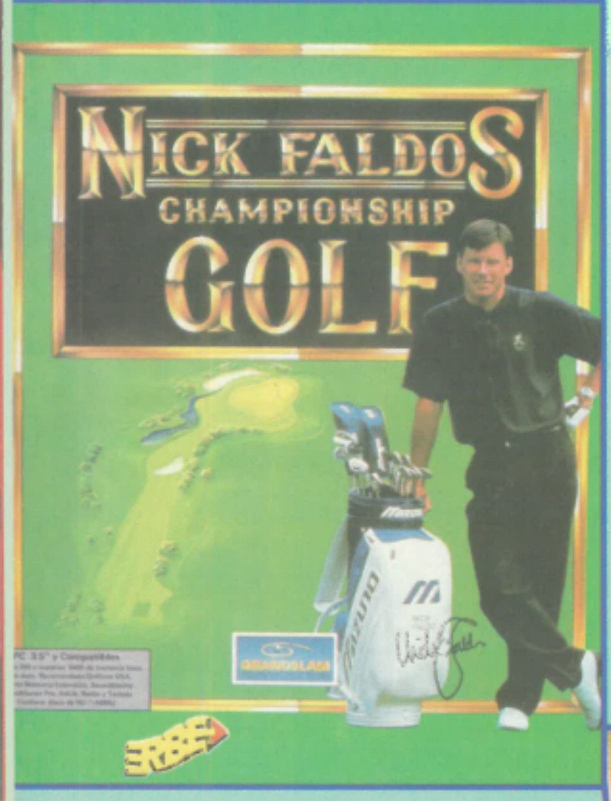
OK 90%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	90

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: NICK FALDO
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

GOLF A GO GO



Un deporte que tan solo hace unos diez años era totalmente elitista, se ha convertido ya casi en un deporte para todos, o por lo menos para casi todos. Cada día hay más y más gente que lo practica en sus diversas modalidades.







Con el transcurso del tiempo este casi desconocido deporte, se ha transformado en uno más de los deportes que esta de moda, entra en nuestras casas de vez en cuando a través de la televisión.

Hemos pasado de que hubiera unos pocos clubes de golf a que ya casi toda la gente disponga de uno más o menos cerca de su casa. Gracias a esto España se ha convertido en una gran potencia golfística con destacados representantes como nuestros queridos Seberiano Ballesteros y Jose María Olazabal. Podríamos decir que la paciencia y el amor a la naturaleza, son dos de las principales características que pueden resaltarse entre las cualidades que se pueden requerir para la practica de este deporte.



En las altas esferas del poder también se podría decir que es una forma como otra cualquiera de dar el apretón de manos final a los negocios, en estos casos el golf es casi un acto de roll y de comportamiento social. Aunque en España aun no está muy difundido este tipo de actitud.

Este deporte es el más claro ejemplo de un deporte de élite que se ha visto encaminado por la presión de una sociedad consumista, a replantearse su futuro y empezar a ser un deporte mucho más difundido era una cuestión de supervivencia. Lo único que nos queda por pedir como esperanza, es que baja un poco más su nivel y que cada vez más gente siga los pasos de esos dos grandes gurus que antes hemos comentado, desde aquí recibid nuestras más sinceras felicitaciones.

GOLFISTAS

En esta ocasión, como su propio nombre indica el juego sobre el que vamos a tratar es de golf y esta dedicado a uno de los grandes golfistas mundiales NICK FALDO. En otras ocasiones ya hemos tenido oportunidad de poder degustar juegos de este tipo, en el mercado creo que ya hay demasiados juegos de este tipo, para que este último juego tenga una entrada triunfal. Lo único que le puede destacar frente a los otros son sus bajos requerimientos de sistema, yo incluso lo puede probar en un AT con 1 Mb de memoria y la verdad es que no tuve ningún problema, ademas de tener una ocupación muy baja de disco duro. Un duro escollo que tendrá este juego en el mercado es el siguiente. Después de haber degustado el LINKX, el presente juego no tiene demasiado color, toda una pena ya que el esfuerzo de la casa ARC habrá sido bastante fuerte.

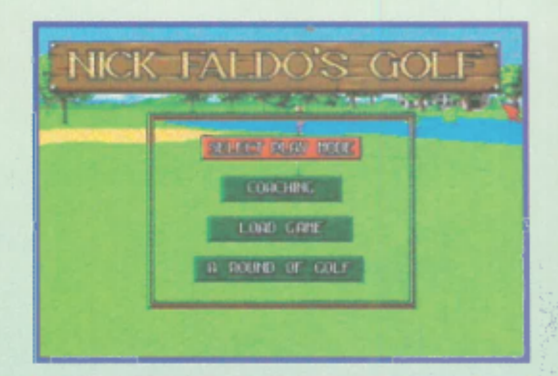
CARACTERISTICAS

La ambientación y los gráficos son bastante buenos, así como todo lo referente a los movimientos. Tendremos muchas posibilidades diferentes para poder jugar, entrenamientos, practicas en diferentes campos y torneos.

Sería totalmente absurdo que os siguiremos haciendo una descripción más somera de en que consiste este juego, ya que la gran mayoría de vosotros ya habrá tenido en sus manos algún que otro juego de este tipo.

También os recomiendo que es el típico juego para echarte una partidita mientras que pasa la hora de la siesta, para ir combatiendo eso que llamamos la hora tonta. Buscar otra cosa en este tipo de juegos, sería totalmente inadecuado. No por falta de calidad si no porque seguro que terminarías aburriéndote.

ANTONIO GOMEZ





Jugabilidad :	85
Gráficos :	83
Sonido :	80
Originalidad:	60
Movimientos :	67





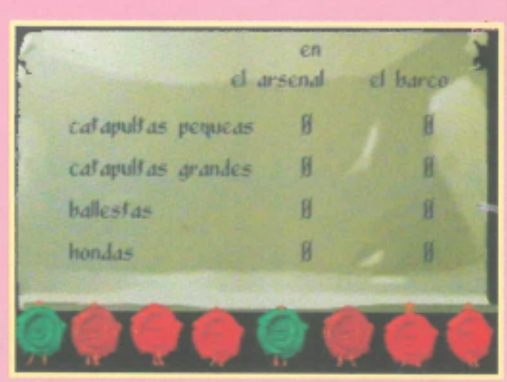
- OK Pasarela: THE PATRICIAN
- Compañía: ASCON
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

The Patrician

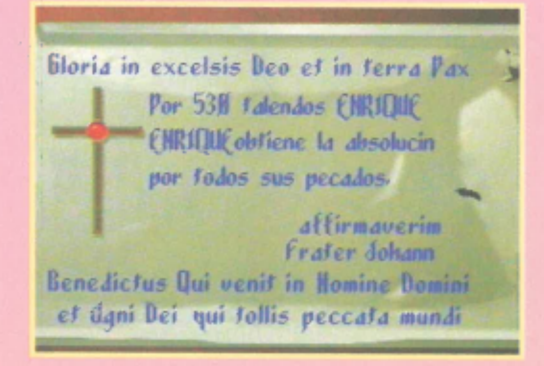
AVENTURA EN LA MAR

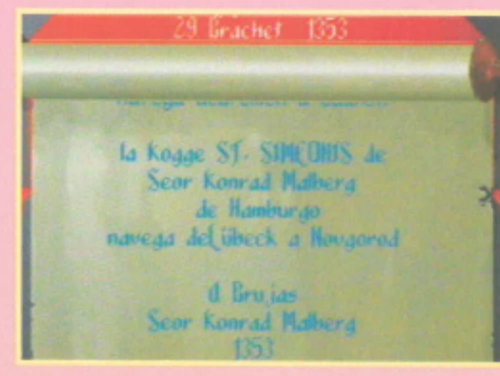
Desde el principio cuando los seres humanos vieron aquel gran estanque, siempre se preguntaron ¿qué habrá al otro lado?, esta respuesta se consiguió responder del todo al cabo de muchos siglos. También descubrieron que aquello que sus ojos veían era más extenso que un estanque. Cuando miramos fijamente al mar nuestros pensamientos cambian radicalmente, una inmensa calma nos invade y nos traslada a lejanas tierras.





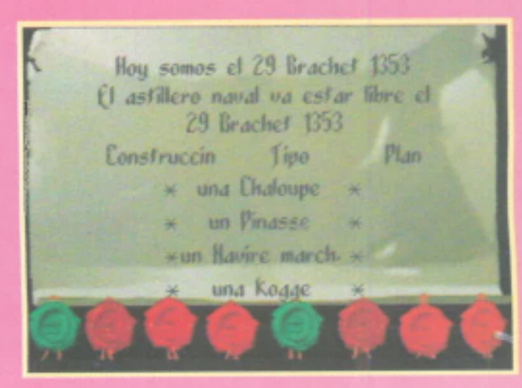
El mar desde los comienzos de la historia de la navegación, ha servido como fuente de vida y poder. Los descubrimientos de lejanas tierras eran pensamientos románticos en unos casos y políticos en otras, aunque en la gran mayoría de los casos siempre los segundos se sirvieron de los primeros. En la actualidad muchas de las bases sobre las que se asienta la la vieja europa, son el resultado de todo lo que se maquinó durante largos años de lucha en el mar.











Todas las colonias que se crearon, las rutas comerciales establecidas sobre las anteriores, y la proliferación de los piratas eran los ingredientes más explosivos jamas mezclados hasta esos momentos. Grandes fortunas amasadas en poco tiempo sin saber como. En fin una autentica aventura para las mentes despejadas de muchos marineros que vieron su futuro en todo aquello. El comercio se vio muy favorecido y los marinos se transformaron de locos aventureros a veneradas vacas sagradas. La nación que no tuviera una flota fuerte y poderosa quedaba relegada, aunque otras más inteligentes pagaban a piratas para aprovecharse de las conquistas del resto. Aun en nuestros días, una marina de guerra en perfecto estado es una garantía de casi absoluta seguridad.

TITULARES

Como comprobaremos la idea ya no es muy original, hay actualmente en el mercado varios programas sobre el mismo tema, aunque en distintos escenarios a los que podremos disfrutar en esta aventura. La verdad es que en su descargo, podremos decir que es un juego que sin ocupar un gran espacio en disco duro, y sin demasiadas pretensiones nos permitirá pasar unos ratos agradables. Quizás en un primer momento y avista de pájaro nos parezca un juego un poco simplón, pero nada más lejos de la realidad. Los gráficos son majetes, pero al ser gráficos estáticos la gran mayoría de los que veremos durante todo el juego, podemos afirmar que no suponen nada del otro mundo.







DISFRUTANDO

El desarrollo de este juego de realiza, en base a una serie de familias que nosotros crearemos y que partirán de poderosos emporios europeos.

Nuestro lugar de influencia será el continente europeo. Podremos realizar toda clase de negocios, celebrar fiestas, casarnos, comprar y reparar barcos, ademas de adquirir nuevas tripulaciones, también podremos entrar a formar parte de los grandes gremios de la época en cuestión, o comprar los favores las influyentes familias. Quizás lo que más echemos de menos en este divertido juego sea un poco más de acción, por ejemplo en los viajes es un poco rollazo, el tener que ir leyendo un pergamino aunque también comprendemos que el manejo de ocho barcos a la vez puedes llegar a ser un tema un poco engorroso. Como idea podríamos indicar que se nos dejara manejar al menos uno de ellos.

ANTONIO GOMEZ

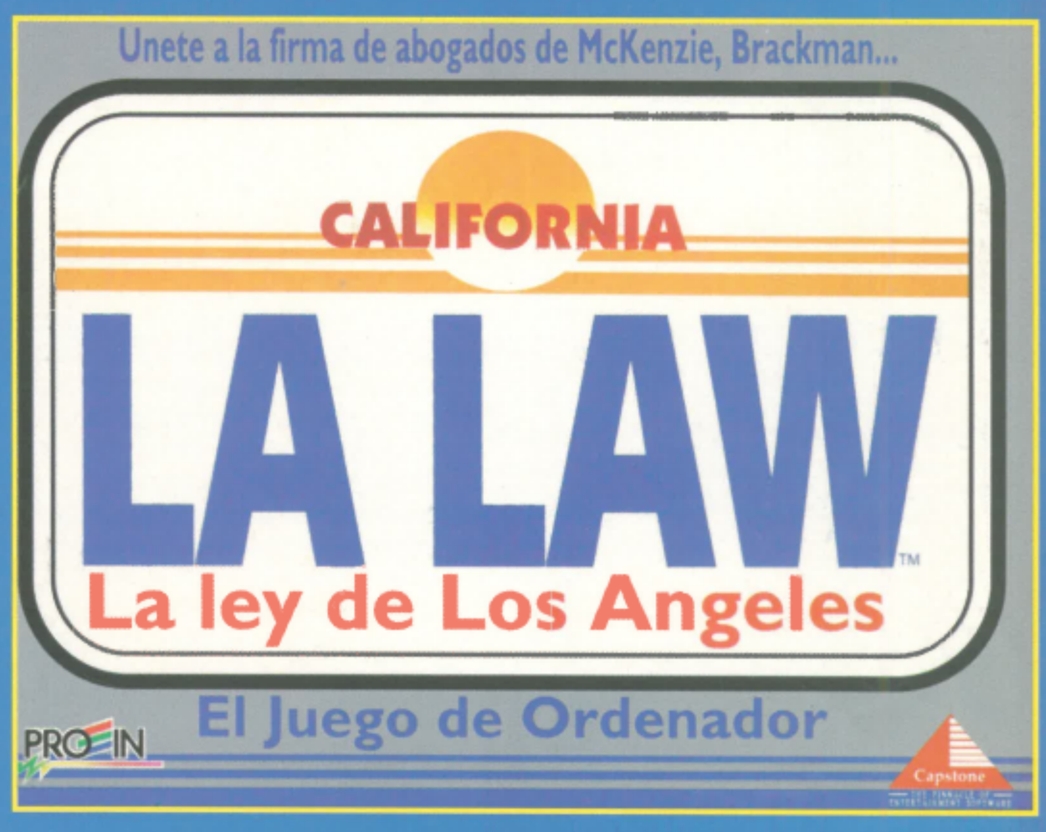




- OK Pasarela: LA LAW
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

SE LEVANTA LA SESION

Desde siempre la jurisprudencia y sus sentencias han causado grandes revuelos, quizás en parte debidos a que nunca llueve a gusto de todos, o también motivado por las lagunas existentes en algunos de los temas tratados.





Todos y cada uno de nosotros hemos criticado más tarde o más temprano, la actuación de jueces y abogados, o simplemente hemos revolcado por el lodo determinadas leyes por considerarlas injustas o poco éticas.

Como es normal, jamás ninguno de nosotros nos hemos parado a pensar en el tipo de presiones que normalmente influyen y condicionan una sentencia. Razones políticas, de estado e incluso el



acoso al que la opinión pública somete a determinados casos.

Al fin y al cabo ellos son personas como nosotros, con una mayor responsabilidad sobre sus espaldas, la de conseguir actuar de la mejor forma posible.

Durante toda nuestra vida habremos tenido la oportunidad de asistir a algún juicio, o simplemente haber visto alguna película de este tipo, véase "El misterio Von Bulow" en el cual se trata no ya de



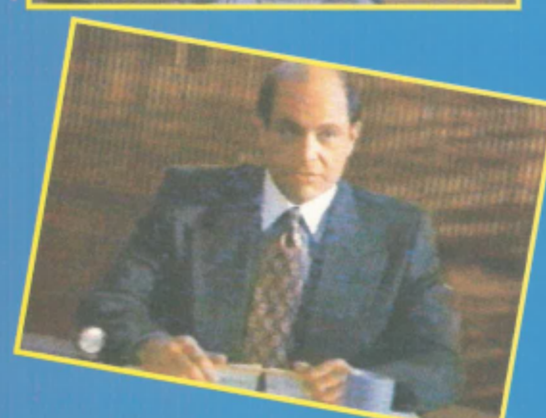
saber si son ciertos los hechos del juicio o no, sino de demostrar la forma improcedente del juicio apoyado en teorías; otra de las películas más recientes es la de "Unos pocos hombres buenos", basada en la siempre oscura y maltratada jurisprudencia militar.

En ningún caso vamos a olvidar que este juego está basado en una serie televisiva de gran éxito como es "La ley de los Angeles".

Como todos sabemos esta serie trataba de demostrar las cualidades humanas de esa gente que pulula a gran velocidad entre juicios, despachos y bibliotecas para sacar a flote los intereses de sus defendidos, tanto en el caso de los abogados defensores como en el de los fiscales, ninguna de las dos labores es nada grata.

Pensad por un momento que vosotros estuvierais en su lugar ¿cuantos casos? os dejarían dormir por la noche.





NORMALIDAD

La verdad es un poco cruda, podemos decir que es un juego que puede pasar a la posteridad sin pena ni gloria, simplemente está en el mercado y basta. No pienses que vas a recibir un curso, además te tienen que gustar mucho esta serie de temas para poder encontrar algún tipo de motivación para jugar.

También hemos de comentar muy a nuestro pesar que termina siendo un juego muy monótono y quizás un pelín aburrido, no por su temática, si no más bien por la forma de actuación en los diferentes casos que se nos plantearán.

LO BUENO

Los gráficos están bastante bien, ya que son digitalizaciones de la serie de televisión con lo cual su calidad es altamente destacable, otra de las facetas que hay que resaltar es la tremenda facilidad de manejo del juego.

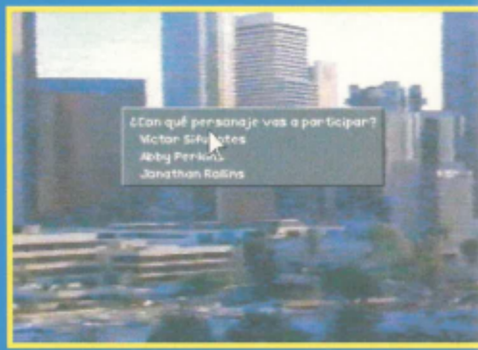
Evidentemente jamás podremos dudar de la veracidad de todos y cada uno de los casos tratados, ni tampoco de las normas formales que se necesitan en un juicio.



Sinceramente hemos de agradecer el esfuerzo realizado por los desarrolladores de esta casa, las molestias de adaptación y retoque de una serie televisiva o de una película entrañan un alto riesgo.

ANTONIO GOMEZ







OK 74%

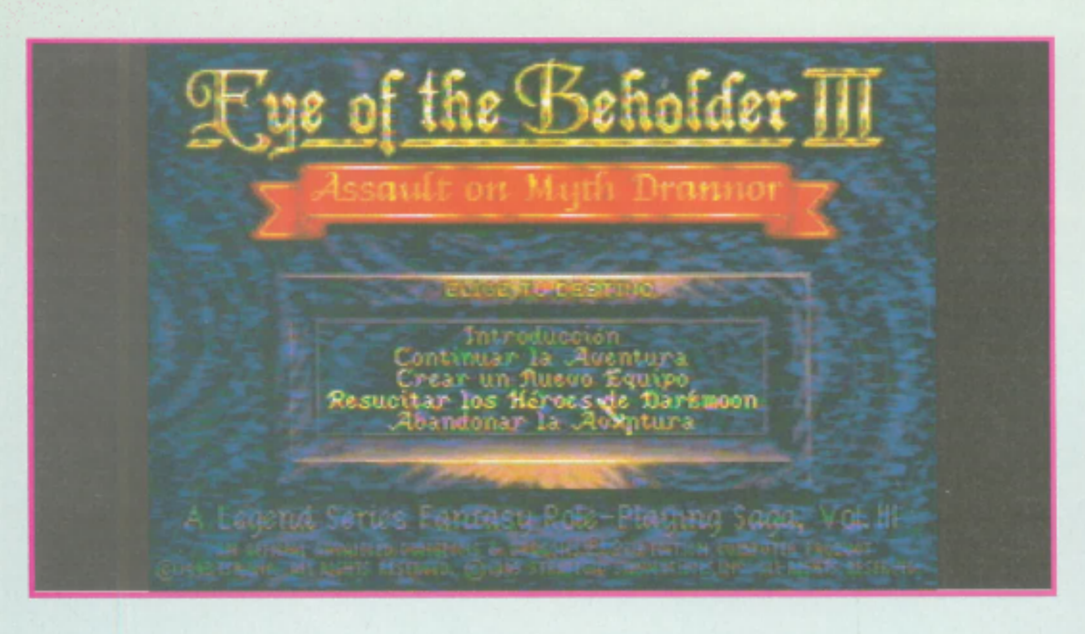
Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	60
Movimientos :	67

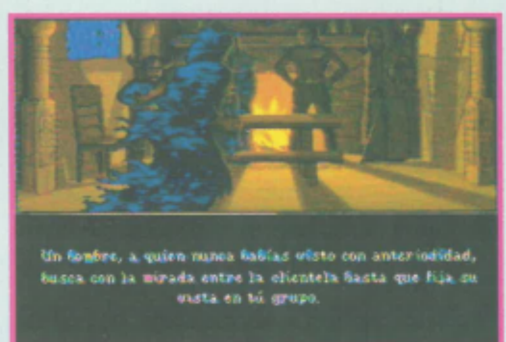
- OK Tricks & Tracks: EYE OF BEHOLDER III: Assault on Myth Drannor
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER



LOS
CIUD

Como ya viene siendo habitual, cada vez que Dro nos sorprende con un lanzamiento de un nuevo Beholder, aquí estamos nosotros para descubrir sus secretos, y claro, lo hemos conseguido.





Desde luego, es toda una satisfacción acabar un juego de la categoría de éste, pero tampoco es tan difícil como parece a primera vista. Me explico, en la anterior edición, había situaciones realmente enrevesadas, y de darle al coco.

En esta última parte, pese a tener algunas trampas mortales, estas son idénticas a las de los anteriores juegos. Donde sí se ha puesto toda la atención es en el combate, con considerables mejoras tanto gráficamente como de interface, con la inclusión del "Atacar en grupo" que simplifica la lucha.

De todas formas, Eye of Beholder III es un programa muy recomendable, y eso ya lo sabes por anteriores artículos. Ahora lo que toca es su solución.

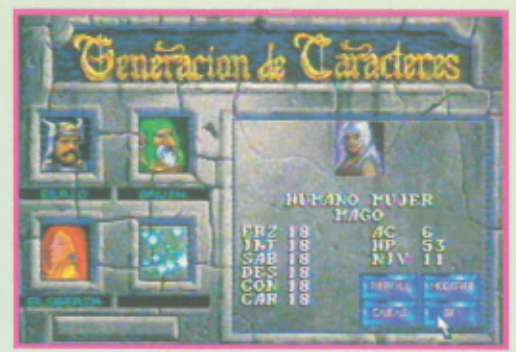
PRELIMINARES

Como siempre hay que escoger un buen grupo. Si echas un vistazo a los Tricks & Tracks de los otros programas, comprobarás que es vital contar con un paladín, un enano guerrero-ladrón, un mago y un clérigo. El sexo no importa, lo que si importa es que pongas sus características al máximo, y tendrás que pulsar varias veces al botón REROLL, para conseguir el máximo de puntos de vida. El paladín y el clérigo deben rondar por los 80, un mago muy fuerte puede poseer 50, y 70 están muy bien para el enano.



MITOS DE UNA
DAD MUERTA







Nada más comenzar el juego, graba la partida, así si te matan, evitarás tener que crear el grupo de nuevo.

UN CEMENTERIO

Realmente poco hay que hacer en el lugar donde empieza la aventura. Aparte de las entradas al bosque y la Tumba del Guerrero, sólo nos queda recoger algún equipo abandonado que siempre los hay y unas varitas mágicas, que se encuentran en lo más profundo del bosque. Tendrás que talar algunos árboles con tu hacha para conseguirlo.

ENEMIGOS DEL CEMENTERIO

POLTERGISTA: Vaya nombre para un fantasmita de nada que sólo da risa. Sólo es peligroso en grupos muy numerosos, pero aún así, puedes encargarte de ellos.

LA TUMBA DEL GUERRERO

Nada más entrar en el primer nivel de la tumba, existe un cartelito en la pared que nos indica que 4 huesos nos mostrarán el camino. Pues bien, tenemos 4 puertas. Cada una de ellas, nos enviará a una sala especial donde existe una palanca en forma de hueso. Hay que hacer 2 movimientos hasta bajar la palanca. Con todas abiertas, se nos permitirá el acceso al segundo nivel.

Entre las complicaciones destacar la serie de platos a presión que al final de todo nos devuelve a nuestra posición original además de soltarnos una bola de fuego. Para evitarlo, deja un objeto en el segundo, tercero y quinto.

Si tienes problemas con unos teletransportadores invisibles, existe una pared falsa al sur de la puerta donde se encuentran los "tele". Baja la palanca.

En el segundo nivel existen unos monstruitos llamados Wight que tienen la mala costumbre de rebajarte niveles cada vez que atacan. Existe una varita



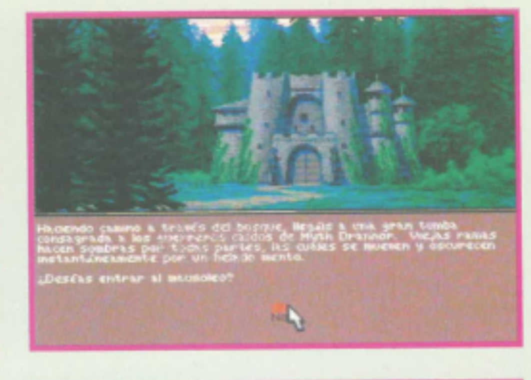


ENEMIGOS DE LA TUMBA DEL GUERRERO

- **MUERTO VIVIENTE:** Bueno, más bien parecen dragones, y son un obstáculo muy serio para tus aspiraciones. Ataca en grupo, y si hay varios monstruos, escapa hasta que se dispersen.
- **ESPADA ESPECTRAL:** Fáciles de matar con armas +2. Las demás les hacen cosquillas.Atención, porque golpean fuerte.
- **SOMBRAS:** Armas +1. Gira alrededor de ellos y acabarás en un periquete.
- **WIGHTS:** Como ya he mencionado antes, al golpear constantemente pueden quitar niveles a tus personajes. Un buen hechizo y armas arrojadizas serán tus aliados.







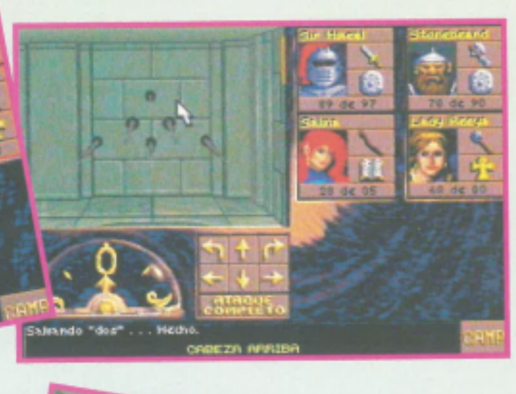
mágica rota en 3 partes, que te devolverá tus niveles. Debes recuperar todos los trozos y junto con un orbe, buscar la máquina que dejará como nueva la varita. Este es el primer objetivo. El segundo es buscar al Capitán Flar. Antes que nada, debemos buscar una certificación de su defunción, pues cuando nos encontremos con el propio espíritu de Flar, éste todavía piensa que sigue vivo. Hablando con él, descubriremos que fue el último defensor de la ciudad de Myth Drannor, antes de que el mal lo arrasara todo. Agradecido por haber liberado su alma, nos entrega un Medallón de la Amistad, objeto muy útil en el bosque.

Para finalizar, cuando veáis un nicho abierto, pues tapadlo, no sea que escapen algunos "bichos".









EL BOSQUE

Con el Medallón de la Amistad en una de las manos de un miembro de tu grupo podrás pasar ante árboles infranqueables. El suceso más interesante es la aparición del guardián del bosque. Tendrás que responderle a una cuestión por tu osadía al talar árboles del bosque. Escoge a tu paladín y elige Libro de los Valores Enaltecidos. Subirás un nivel.

Un objeto importate es una antorcha que posee la virtud de permanecer encendida constantemente. Te será muy útil en determinadas zonas.

Delmair puede unirse a tu grupo. Es un ranger elfo que tiene la capacidad de convertirse en tigre ante determinados problemas.

ENEMIGOS DEL BOSQUE

✓ **MINOTAURO:** Tampoco dan problemas. Si encuentras un minotauro solitario con 2 golpes ya le has liquidado. En grupos echa mano a tus conjuros de protección.

✓ **FEYRS:** Totalmente distintos a los anteriores. Muy fuertes, resistentes a la magia, y pueden liquidarnos en un instante. Sé hábil, y utiliza el máximo de conjuros que puedas.

ENEMIGOS DE LAS RUINAS

× **QUIMERAS:** Como su homónimo griego, estas criaturas con cuerpo de león, alas de dragón y varias cabezas de animales, es un ser muy peligroso que nos dará varios quebraderos de cabeza. Protección contra el fuego es un conjuro que nos ayudará contra sus proyectiles.

× **HECHICERAS:** Cualquier tipo de hechizo viene bien contra ellas. No te dejes intimidar ante sus uñas.



LAS RUINAS DE UNA CIUDAD

Ya hemos llegado a Myth Drannor. Hay dos entradas. Una se dirige a la Torre de los Magos, y otra hacia el Templo de Lathander. Nos dirigimos primero a la Torre.

Mientras, entre las ruinas, hallaremos algunos objetos para llenar nuestras mochilas, y también pergaminos con poderosos hechizos para nuestros magos.

LA TORRE DE LOS MAGOS

En el primer nivel debes conseguir sobre todo el Anillo de Trobiand que te ayudará más adelante. En este primer nivel el obstáculo más importante y uno de los más originales del programa es el que se dedica a las estaciones del año.





ENEMIGOS DE LA TORRE DE LOS MAGOS

OGRO BABOSA: Muy feos, asqueroso, y repugnante, pero débiles. Los hechizos son nuestra mejor arma contra ellos, y cualquier tipo de arma afilada.

FANTASMAS: Defiéndete contra ellos a base del Conjuro "Protección contra el frío", por lo demás no creo que te den excesivos problemas.

ESCALADARS: Uno de los enemigos más peligrosos y fuertes. Un golpe suyo e irás a criar malvas. Si posees el Anillo de Trobiand, no te harán daño alguno. Aunque tú tardes en liquidarlos un mes, no dejes ninguno. Más tarde deberás dejar el anillo en algún sitio.

ENTIDADES METALICAS: Monstruo de relleno. No sé para que le han puesto.

ELEMENTAL DE TIERRA: Arma +2. Es el enemigo más difícil que te vas a encontrar. Sus golpes son certeros y potentes. El mejor hechizo es el de Paralizar Monstruo, entonces atácale con todo tu equipo. Atacar a más de 3 elementales es una locura o un suicidio, pero por circunstancias del juego lo harás más de una vez.

ESPECTRO ACUATICO: Lo mejor es pasar de ellos, pues sólo se pueden asomar por las rejillas. Peligrosos si no haces caso a mi consejo.

ARRASTROMORFO: Monstruo acuático con pocos puntos de vida, pero que puede hacer que también nosotros los tengamos, ya que sus golpes son certeros. Los hechizos de ataque van muy bien con estos bichos.

ELEMENTAL DE AGUA: Arma +2. Los enemigos más difíciles del nivel acuático. Conjuros de protección y tus hechizos más poderosos son las mejores oportunidades de mandarlos a su plano de existencia original.













Llegarás a una zona con 4 teletransportadores. Al lado de cada teletransportador hay una placa dedicada a una de las estaciones del año. Te diriges al teletransportador, llegarás a una sala con 4 habitaciones. Dirígete a la habitación que tenga un tapiz que hable sobre la estación que has escogido.

Volverás de nuevo a la Sala de las placas, y como habrás adivinado tendrás que hacerlo 4 veces, en la última tu destino será el nivel 2.

En el nivel 2 no hay nada interesante, podrás enrolar a un mago llamado Bugs, y si posees el Anillo de Trobiand del nivel anterior, los monstruos metálicos llamados Escaladars no atacarán. No dejes ninguno, y coloca el Anillo en una repisa del Muro y se abrirán nuevos caminos.

El nivel 3 es bastante difícil. Sus enemigos son muy fuertes, y las trampas en el suelo están hechas a conciencia. De todas formas, nada más meterte en este nivel, tu mago debe llevar en cada mano 2 gemas, si no, un teletransportador invisible hará de las suyas, y tú te volverás loco.

Tras buscar las llaves y gemas adecuadas, subes al nivel 4, la gran novedad del juego. Es un nivel submarino. Me imagino que ya tendrás en tu poder el hechizo de Respirar bajo el agua y algún casco submarino, si no es así busca bien en las ruinas de la ciudad.

En este mundo acuático, existe una zona en la cual todos nuestros hechizos se van al garete. No funcionan, incluso el de respiración submarina. La velocidad es fundamental.

En la placa donde se menciona la necesidad de crear un muro contra un surtidor de corriente, echa mano a "Muro de Fuerza" para taponar dicha corriente, y pon la gema adecuada en el nicho. Llegarás de nuevo al nivel 3.

Tras matar a mucho enemigo junto, si antes ellos no lo han hecho contigo, llegarás a la habitación del propio Acwellan, tu objetivo principal del juego.

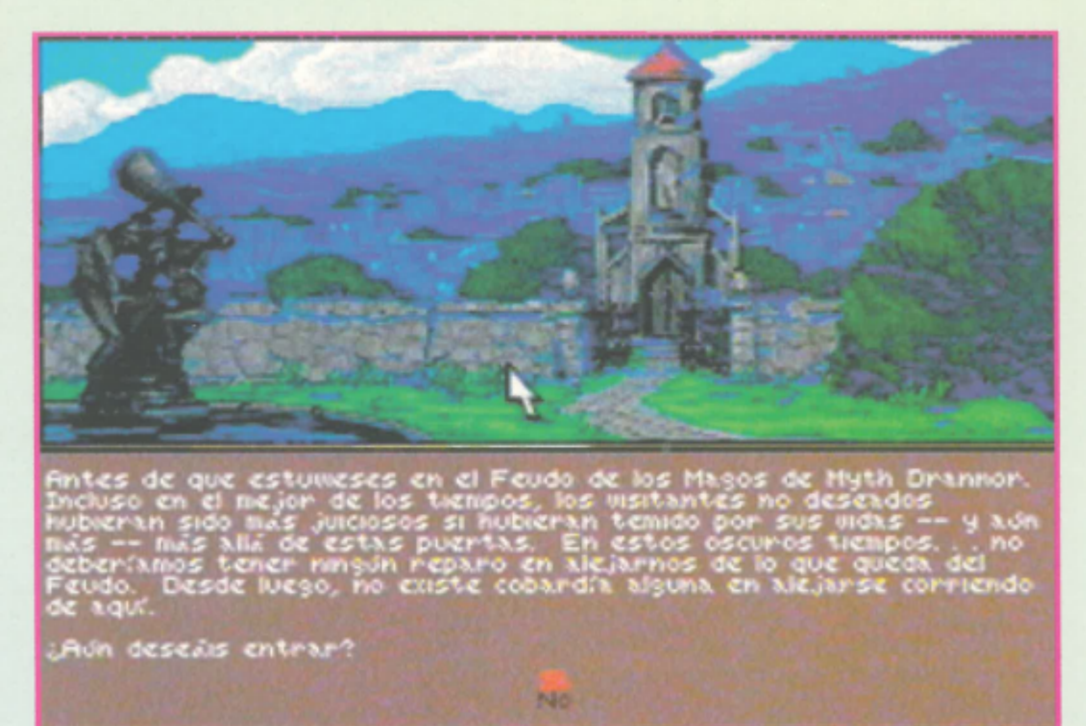
Tras vencer sus imágenes falsas, Acwellan no será ningún problema. Y se acabó Pero entonces aparece el propio Dios de la Muerte y ante nuestros atónitos ojos, arrebata un objeto al moribundo Acwellan. Este, arrepentido de entrar en el mal, nos suplica que derrotemos al Dios y nos teletransporta al Templo de Lathander.

Derrotar a un Dios ¿Será posible?









EL TEMPLO DE LATHANDER

Tras haber matado a Acwellan, le llega la hora al Dios de la Muerte, pero antes debemos hacer algunas cosillas.

En los alrededores del templo hay infinidad de objetos y hechizos. Si colocamos un diamante y una varita de "miedo" en lugares adecuados llegaremos a sitios bastante interesantes. Por otra parte podemos entablar amistad con el Padre Jon, que pedirá unirse a nuestro grupo, pero creo que es hora de entrar en el templo.

Lathander es un Dios del Bien, pero su templo está corrompido por el mal, pero no te preocupes, porque él nos ayudará, y bastante.

Vemos que hay una fuente rota, y

ENEMIGOS DEL TEMPLO DE LATHANDER

- **TROLLS:** Fuertes y pesados. Debemos utilizar hechizos de fuego.
- **WYVERN:** Son muy venenosos, así que andate con cuidado. Un hechizo eléctrico es lo mejor.
- **ENTIDADES:** Muy resistentes contra la magia, lo mejor es atacar en grupo.
- **ESCORIA VIVIENTE:** Peligrosos si les ataca con armas, porque las diluye. "Cono de Frío" les destruirá.
- **NAGA OSEA:** No son fuertes y resistentes, pero lanzan bolas de fuego, así que utiliza tus hechizos eléctricos.
- **MONTICULO DESLIZANTE:** Muy duros, aunque sus golpes no son muy fuertes, lo mejor es el Misil Mágico, Detener Monstruo y los martillos.
- **NAGA ESPIRITU:** Venenosas, pero fáciles de matar. Cualquier arma vendrá bien.
- **BANSHEE:** Arma +1. Ataca en grupo y no dará ningún problema.
- **CABALLERO DE LA MUERTE:** Es la estrella del Bestiario. Aparecen en la portada del juego, y cuando aparece en grupo simplemente acabará contigo.
- **PERRO SOMBRA:** Los perros del Dios de la Muerte. Sus jaurías son terribles. Utiliza hechizos que abarquen varias áreas de juego.





cerca de ella, 3 altares y un jarro para quemar incienso. Si ponemos una espada, un pan y un cáliz en el altar preciso, nuevos lugares se pondrán a nuestra mano, así como al quemar incienso en el jarro.

Luego debemos sustituir unos simbolos de Paladín negros por otros correctos que encontremos o que poseamos. Así accederemos a niveles superiores.

En el nivel segundo no hay nada que destacar, pero en el tercero debemos colocar unas piedras en unos altares así como localizar la llave de la Confianza.

Arrojemos la llave al teletransportador preciso, y cambiará al color azul. Esa es la señal. Estamos preparados para enfrentarnos al reto final.

Rápidamente, debemos encontrar una moneda que nos dará una llave de cristal en el lugar adecuado, que junto con otras dos nos permitirán abrir puertas muy importantes. Matamos todos los enemigos que encontremos y nos bañamos en una pila especial para purificar. Ahora podemos obtener el Bastón de la Vida, que servirá para destruir una estatua del Dios de la Muerte. Esto provocará que se derrumbe una pared en la estancia de la pila purificadora. Cogemos un escudo solar que se halla cerca de allí y le colocamos en dicha pared. Aparecerá una puerta que al tocar, se desvanece.



Un teletransportador. Entramos. El Dios de la Muerte ante nuestros ojos.

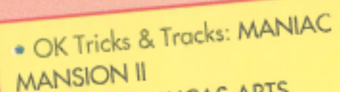
¡ Prepárate !

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO





Maniac Mansion II



- OK Tricks & Tracks: MANIAC MANSION II
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



Una aventura de lo más divertida, con soluciones que en ocasiones requieren grandes dotes de imaginación y humor, como adivinarás, lo que hoy te estamos ofreciendo es el Tricks & Tracks del juego Maniac Mansion II, la mejor aventura de Lucas Arts. Para ello tenemos a Bernard, que en persona os contará su aventura.

El día parecía normal, pero a media tarde un mensaje misterioso llegó a nuestras manos. No lo dudamos y fuimos a la mansión a ver que estaba ocurriendo. Encontrar el laboratorio no nos fue difícil pero por desgracia metí la pata y haciendo lo que pensaba que era una buena acción liberé a Tentáculo Púrpura que estaba dispuesto a conquistar el mundo.

El doctor Fred nos engatusó y nos convenció para que utilizásemos la máquina del tiempo para detener a Tentáculo Púrpura pero como había usado un diamante falso en su máquina del tiempo el sistema explotó. Hoagie fue desplazado al pasado, Laverne fue desplazada al futuro y yo regresé al presente. El doctor Fred me dijo que el estropicio tenía solución y que sólo había que conectar los con-o-letrinas a un enchufe y encontrar un diamante bueno para que mis amigos regresaran al presente. ¿Fácil?, pues me temo que no ya que... ¿dónde se puede enchufar una con-o-letrina en el pasado cuando aún no existía la electricidad?, ¿de dónde sacaría el dinero para comprar un diamante?....





VIAJANDO E








NO. 416721

VOL. 3302

THE SUNDRY TIMES

Ataques de Violencia Asombra a la Policía

Hombre Triangular Avistado en Público

EL CIENTIFICO RED EDINSON

Con los planos en mi mano se los pasé a Hoagie por la con-o-letrina a través del tiempo, el doctor Fred me dijo que se podían pasar cosas por el tiempo, pero que nunca cosas vivas. Un truco que descubriría más tarde es que se puede pasar objetos sin necesidad de estar en la con-o-letrina, para ello no hay más que desplazar el objeto al retrato del personaje a quien se quiera transferir el mismo.

Con los planos de la batería en la mano, Hoagie se fue en busca de Red Edinson, un primo del doctor Fred. Localizarle fue fácil, ya que su laboratorio estaba en el mismo lugar que el de su primo en el presente. Tras darle los planos, Red le dijo que necesitaba aceite, vinagre y oro para fabricar una batería que le permitiese regresar al presente.

Andando por la vieja... digo nueva... mansión, Hoagie se encontró una habitación con una cama que parecía llamarle, así que no pudo evitarlo y se sentó en ella arrugándola un poco, sin poder aguantar la tentación tiró de un cordón que había en la pared y llegó una doncella muy cegata a arreglar la habitación. Saliendo se encontró una pastilla de jabón. Dando vueltas por la casa también encontró una botella de vino, un bote de pintura roja, unos espaguetis, un cepillo, un cubo que llenó de agua con una bomba que había en la cocina, un martillo para zurdos y algo de aceite.

En el trastero había un gato jugando con un ratón, Hoagie se dio cuenta de que el sonido de una de las camas le atraía así que cambió los colchones (no las camas) de sitio y así pudo coger el ratón.

BERNARD BUSCA COSAS

Como se que en las aventuras es muy aconsejable encontrar muchos objetos para que después hablando con los personajes todo sea más fácil, me puse a investigar en el presente y encontré los siguientes objetos: un veterror, una cuenta de banco en suiza, unas cafeteras, un tenedor, un embudo, una manija de un mástil, un hamster, una cinta de video, un bote de tinta invisible de broma y un cartel de se busca empleado.



EN EL TIEMPO

¿No nos olvidamos de nadie?, hemos dejado colgada a la pobre Laverne, nunca mejor dicho. Si te fijas verás que los tres escenarios: presente, pasado y futuro, se parecen mucho y en eso se basa la mayor parte de la estrategia del juego.

A Hoagie, tras charlar con George Washington y descubrir que era un gran cortador de cerezos, se le ocurrió que si le engañaba podría conseguir que cortase el árbol y que así en el futuro Laverne no se quedara colgada. Tras pintar el árbol consiguió que George le ayudase engañado con la idea de que era un cerezo y así Laverne quedó libre para andar en el futuro.

Laverne por desgracia quedó atrapada por la guardia de Púrpura que en el futuro había tomado el mundo. Con la escusa de estar mareada consiguió que la llevaran al doctor y, aunque la descubrió, se hizo con un diagrama de tentáculo que le pasó a Hoagie. Para llegar a la con-o-letrina puso la escusa de necesitar ir al servicio. Una vez que consiguió entregarle el diagrama a Hoagie, éste se lo entrego en el pasado a la diseñadora de la bandera de los EEUU con lo que la bandera del futuro se transformó en un disfraz de tentáculo. Yo, Bernard, le pasé de paso a Laverne la manija del mástil por la con-o-letrina. Para recoger el disfraz, Laverne no tuvo mas que poner la escusa de estar enferma de nuevo y acceder a la azotea por la chimenea. Con la manija pudo acceder a la bandera y así disfrazarse y olvidarse de los guardias.

YA ESTAMOS TODOS LIBRES

Por fin los tres ya podíamos andar libremente en el presente, pasado y futuro, así como pasarnos cosas por las con-o-letrinas. Ya sólo quedaba conectarlas y regresar al presente donde esperamos el doctor Fred y yo, Bernard.

Dando un paseo, Hoagie se encontró con Ben Franklin que estaba probando una cometa para conseguir que un rayo le diese electricidad, pero... como con aquel sol no podía llover así que decidió hacer que lloviese. ¿Qué cómo?, no tuvo mas que lavar el carro que había cerca de la mansión y es que siempre ocurre lo mismo cuando uno lava el coche ¿verdad?.

Hoagie, hablando con Thomas Jefferson, se enteró de que tenía una cápsula del tiempo en la que quería meter algo original y enterrarlo para que en futuro tuviesen algo de aquella época. A Hoagie se le













ocurrió entregarle la botella de vino y es así como en el futuro, Laverne se encontró la cápsula del tiempo en una habitación museo de aquella época. Utilizando el abrelatas de Hoagie, Laverne consiguió la botella de vino que con el tiempo se había convertido en vinagre. No lo dudó y le dio el vinagre a Hoagie el cual junto con el aceite que había encontrado se lo dio a Red Edinson para completar dos de los tres componentes de la batería Edinson. Ya sólo faltaba el oro.

LAVERNE LA BELLA

Danzando por el futuro, Laverne se enteró de que había un concurso de humanos y tras hablar con un organizador consiguió un ticket para inscribir a un humano, pero no consiguió ningún humano libre por lo que decidió dar un cambiazo. En una habitación muy hortera encontró una momia a la que colocó unos patines que había al lado y, tras colocarle el ticket de inscripción, de un empujoncito la lanzó por las escaleras.

Bueno, Laverne ya tenía su concursante pero... ¿cómo hacer que una momia gane el primer premio a la mejor sonrisa, risa y cabello? Hoagie le pasó unos espagueti que tenía y yo, Bernard, le pasé un tenedor. Laverne puso los espagueti en la cabeza de la momia y después la peinó con el tenedor.

Con este adorno Laverne tenía asegurado el segundo puesto al mejor cabello, ya que una dura rival, llamada Harold, le haría la vida imposible. Para que los jueces se fijasen en la risa de la momia, Laverne hizo trampas de nuevo. Desde el presente yo le ofrecí una risa ¿Cómo? Mi amigo el payaso Oozo tenía dentro una caja de risas excelente, para conseguirla use el escalpelo que me prestó Laverne desde el futuro y acuchillé aquel globo al que tanta rabia tenía. Con la caja de risas en la momia, Laverne consiguió ganar el segundo premio a la mejor risa, ya sólo quedaba obtener un puesto a la mejor sonrisa.

Esta vez Laverne se lo tomó en serio y para que la sonrisa fuese de caballo pidió ayuda a Hoagie al pasado. Hoagie encontró un caballo dentro de la mansión con una dentadura enorme. Para obtener la dentadura utilizó mi libro que le pasé desde el presente y así consiguió dormir al caballo. Ya sabes: "Si no quieres ser un caballo lee". El caballo antes de dormirse se quitó la dentadura postiza y la dejó en un vaso que había al lado. Hoagie le pasó la dentadura a Laverne y esta con ella consiguió el segundo premio a la mejor sonrisa. Esto ya era demasiado, la tonta de Harold siempre ganaba el primer premio y había que eliminarla. Laverne se fijó y vio que el doctor de los tentáculos estaba al lado de los jueces así que pensó en hacerle creer que Harold estaba enferma.

Yo desde el presente me encontré con un vómito pegado en el techo pero no podía alcanzarlo así que decidí atacar por el otro lado, me dirigí a la habitación de Tentáculo verde y tumbando el altavoz lo puse a toda potencia. El ruido hizo que se despegase el vómito del techo y así pude recogerlo. Sin dudarlo se lo pasé a Laverne quien lo dejó caer disimuladamente delante de la fastidiosa Harold. El doctor no tardó en venir y pensando que Harold estaba enferma la descalifico. Tras hablar de nuevo con los jueces, éstos le otorgaron todos los premios a la momia y es así como Laverne ganó la invitación a cenar y una prestigiosa copa de plata. Despidiendose de la momia, Laverne cogió una extensión eléctrica que había en la habitación en el suelo.

UN POCO EN EL PRESENTE

Mientras daba vueltas en el presente en busca de soluciones me encontré una moneda de diez céntimos en una cabina, al lado había una habitación en la que encontré una caja fuerte muy cerrada detrás de un cuadro, típico. Hablando con el doctor Fred me dijo que dentro había un contrato que de haberse firmado a tiempo habría supuesto una millonada en ingresos con lo que pensé que si lo llevaba firmado al pasado obtendríamos el dinero

























tan deseado para comprar el diamante que queríamos para la máquina del tiempo.

Como el doctor Fred hacía mucho tiempo que no dormía, yo decidí darle un café descafeinado y al tomarselo entro en un estado de sonambulismo. Andando dormido se dirigió a la caja fuerte y la abrió y cerró. Por desgracia no alcanzaba los documentos así que decidí cambiar de estrategia. En una habitación estaba la enfermera Edna controlando los videos de seguridad de la mansión así que decidí utilizar los monitores para ver la combinación. Edna por supuesto no me dejaba y tuve que librarme de ella de un empujoncito que por desgracia falló al agarrarse al brazo de la estatua. ¿Cómo podía eliminar ese brazo?.

Mientras tanto, Hoagie en el pasado ideó la solución, en un momento de descuido hablando con Ned Edinson, que estaba tallando la estatua de su hermano, le dio el cambiazo y le puso un martillo para zurdos con lo que tuvieron que cambiarse de puesto y la estatua se talló al revés.

En el presente ya no había problemas así que decidí darle un empujoncito a la enferma Edna y librarme de ella. Utilizando la cinta de video de la habitación de Tentáculo Verde conseguí grabar al doctor Fred abriendo la caja y... ¡ Hacienda ! Dos inspectores arrestaron al doctor Fred y le encerraron en el ático. Me lo tomé con calma y reproduciendo la cinta a velocidad lenta (EP), pude ver la combinación correcta y abrir posteriormente la caja, consiguiendo el tan deseado contrato.

EL RESCATE DE FRED

Cuando subí por la chimenea al ático me encontré al doctor Fred atado. Lo primero que hice es coger su cuerda y ponerla en la polea que había fuera, después bajé a la calle y até el extremo de la cuerda a la momia que había en la entrada. Subiendo de nuevo al ático, tiré de la cuerda y, no sin problemas, conseguí subir a la momia. Para dar el cambiazo tuve que pintar a la momia de rojo con un bote de pintura que me pasó Hoagie del pasado. Tras el cambiazo até al doctor Fred a la cuerda y así conseguí liberarlo. En el laboratorio tuve que despertar al doctor Fred utilizando un embudo y un café muy cargado.

Cuando intenté que el doctor Fred firmase el contrato me dijo que no y no tuve más remedio que engañarle diciendo que firmase un papel para que Tentáculo Púrpura fuese declarado como un loco. Por fin ya tenía el contrato firmado y sólo me faltaba un sello que obtuve del album de Edinson. Me acerqué a Edinson y utilicé la tinta de broma con su album, el resultado fue que me lanzara el album a la cabeza y que se desprendiese el sello que tanto quería. Para no tenerlo enfadado le di de nuevo el album y como la tinta ya había desaparecido me perdonó.

Sin perder más tiempo le di el contrato firmado y el sello a Hoagie quien tras pegar el sello en el contrato lo echó al correo a caballo y es así como conseguí el dinero





para el deseado diamante en el presente. Para ternelo en mis manos sólo tuve que hacer una llamada al teléfono que escuché en una televisión que había en la casa donde había un gran tipo durmiendo.

LAVERNE AVANZA EN EL FUTURO

Para conseguir entrar en el reloj que custodiaba un tentáculo en el futuro, Laverne tuvo que organizar una escapada. Lo primero que hizo fue darle su certificado para una cena al guarda con lo que se libró de él, después desconecto el sistema de seguridad pero los presos no querían irse salvo que viesen algo como una mofeta así que Laverne tuvo que fabricarla.

Laverne pidió a Hoagie un ratón de juguete que tenía y a mi, un bote de veterror. Después se dirigió al patio y pinto la cerca donde estaba un gato, con el bote de veterror. El gato huyó espantado y Laverne tuvo que utilizar el ratón de juguete para conseguir cogerle. Con el gato disfrazado se presentó ante los presos que huyeron aterrados pensando que era una mofeta y el guardia del reloj se fue detrás de ellos. Con el camino libre conectó a la con-o-letrina una extensión eléctrica que tenía y la dejó caer por la ventana del laboratorio.

Bajando al laboratorio enchufó a la máquina la extensión eléctrica y me pidió un hamster para darla corriente y escapar del futuro. Como no se podían pasar animales por la máquina del tiempo tuve que congelar el hamster poniéndolo en la máquina de hacer hielo. En el futuro Laverne lo cogió perfectamente conservado en forma de cubito de hielo y tuvo que descongelarlo en el microondas. Por desgracia el hamster tenía mucho frio así que Laverne tuvo que esperar a que yo le pasase más tarde un suéter.



Ganar un concurso de belleza con una monia puede parecer difícil pero una buena colección de trucos y trampillas haran que sea una tarea fácil y divertida.











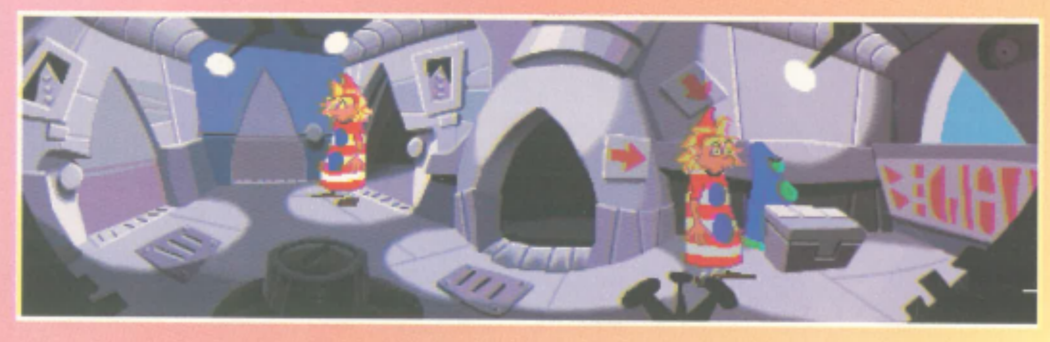


EL SUETER DEL HAMSTER

Buscando por la mansión en el presente me encontré a un tipo durmiendo encima de un suéter y eché una moneda de diez céntimos para ver si conseguía algo que por desgracia no conseguí. Como me faltaba poco para conseguirlo busqué otra moneda de diez céntimos que encontré en el suelo de la entrada, pero por desgracia estaba muy pegada al suelo.

En la habitación del conferencista dormido encontré unas llaves tras cerrar la puerta por dentro y me acordé de un tipo que estaba en la calle intentando abrir el que decía que era su coche. Me hice el tonto y le di las llaves con lo que conseguí que me regalara su pata de cabra en agradecimiento. Con la pata de cabra subí y me encontré una máquina de dulces que forcé haciendo palanca, es así como conseguí millones de pesetas en monedas. La máquina de masaje sólo aceptaba monedas de diez céntimos con lo que tuve que utilizar la pata de cabra para obtener la moneda que estaba pegada en el suelo de la entrada. Subí de nuevo a la habitación del conferencista dormido y utilicé de nuevo la máquina con la moneda de diez céntimos consiguiendo que el personaje se desplomase al suelo.















Al recoger el suéter me di cuenta de que estaba mojado por lo que bajé abajo en la casa donde había una secadora y la utilicé con las infinitas pesetas que tenía en mi poder. Laverne en el futuro se desplazó al mismo sitio y justo paró la secadora, como había estado funcionando durante años, el suéter se hizo muy pequeño y se quedó de la talla del hamster. Laverne le puso el suéter al hamster y consiguió calentarle. Bajando al laboratorio le puso en el generador pero el sistema de seguridad saltó y Laverne recibió un fuerte puñetazo. Cuando Laverne se recuperó del golpe, el hamster se había escondido en un agujero... ¿de dónde podría sacar una aspiradora para sacarle de ahí?

En el presente yo me encontré una hoja de publicidad sobre aspiradoras que había en la entrada de la casa y enseguida se la pasé a Hoagie al pasado. Hoagie la puso en el buzón que había para sugerencias y "los padres de la patria" decidieron que era una buena idea para la constitución así que decidieron que todo el mundo debía tener una aspiradora en su sótano. Es así como a Laverne le apareció mágicamente una aspiradora con la que recuperó al hamster y consiguió poner en marcha por fin la con-o-letrina en el futuro. Laverne se quedó frente a la con-o-letrina a la espera de que Hoagie hiciese lo propio en el pasado.

CONSIGUIENDO EL ORO

Desde el presente recogí unos dientes que castañeaban, para ello no tuve mas perseguirlos por la habitación abriendo antes una parrilla del suelo. Sin dudarlo le pasé los dientes a Hoagie, también le pasé el cartel de se busca empleado.

Hoagie en el pasado recogió una carta que había en el buzón y me la pasó al presente. Con esa carta conseguí engañar al suicida que había en la mansión que huyó muy contento permitiendome coger la pistola de broma que había a los pies de su cama. Con la pistola le di el cambiazo al bromista de la planta baja y conseguí su pistola mechero que le pasé inmediatamente a Hoagie. Le pedí un cigarro al bromista, pero como la pistola no encendia me quedé con el puro explosivo y él con las ganas de reirse de mi. El ciga-











rro se lo pasé al pasado a Hoagie.

Hoagie tuvo una buena idea, le ofreció el cigarro a George Washinton y lo encendió con la pistola-mechero. El cigarró explotó y George perdió sus dientes, Hoagie le dió el cambiazo y le ofreció los dientes que casteñeaban haciendo pensar a sus compañeros que tenía frío y consiguiendo así que encendieran la chimenea. Hoagie recogió la manta del suelo al lado de uno de "los padres de la patria" y se fue a la chimenea. Tapó la chimenea con la manta y el humo hizo pensar a todos que había un fuego. Sin perder la oportunidad, Hoagie corrió y recogió la pluma de oro con la que se había escrito la constitución.

Con un objeto con oro en su poder tenía el último componente que le hacía falta así que le dio la pluma a Red Edinson quien fabricó una batería. Hoagie recogió la batería pero no estaba caragada. Para obtener la chaqueta de laboratorio que había al lado del científico, Hoagie le dio el cartel de "se busca empleado" y después cogió la chaqueta.

Arriba en la mansión estaba Ben Franklin buscando un material liviano y a prueba de agua para su cometa así que Hoagie le dió la chaqueta y los dos se fueron al campo a probar la nueva cometa. Con la comenta en las manos, Hoagie puso dentro la batería sin cargar y cuando el científico dijo "ya" empujó la cometa. Le costó muchos intentos ya que Ben Franklin decía que tirase y no que empujase.

Una vez que la cometa surcaba los cielos se desató un fuerte rayo que recargó la batería. A Ben le encantó el experimento y se fué agradecido, Hoagie no perdió tiempo y recogió la batería del suelo. Con la batería en su poder la conecto a la letrina y es así como Hoagie y Laverne regresaron al presente.

LA LUCHA FINAL

El plan del doctor Fred estaba funcionando y ahora sólo quedaba viajar en el tiempo al día anterior para desconectar la cien-omática y que no contaminase el río. Por desgracia Tentáculo Púrpura se adelantó viajando en el tiempo y Tentáculo Verde se fue en su busca. Sólo quedaba una con-oletrina libre y nos metimos los tres en ella creando lo que parecía una terrible mutación tres en uno.

Tentáculo Púrpura había fabricado un disminuidor que gracias al cielo no funcionaba demasiado tiempo, huyendo del enemigo subimos a la planta en la que estaba la máquina de dulces. Haciendo uso de nuestro diminuto tamaño pasamos por una entrada de ratones que había en la habitación del suicida depremido. El hueco daba a la habitación de Tentáculo Verde.

En la habitación recogimos una bola de jugar a los bolos y bajamos al sótano. La palanca que cerraba esta pesadilla de aventura estaba custodiada por decenas de tentáculos. Para librarnos de ellos utilizamos la bola y jugamos a los bolos con ellos. Junto cuando nos disponíamos a desconectar la máquina, Tentáculo Púrpura apareció y nos disparó conectando de nuevo la máquina. Cambiamos de estrategia y hablamos con Tentáculo Púrpura consiguiendo que disparara al doctor Fred. Al disparar al doctor Fred el rayo rebotó en el espejito de su cabeza y fue él quien quedo hecho una miniatura. Un buen pisotón acabo con nuestro enemig o.

Más tarde el doctor Fred solucionó nuestro problema de mutación que no os voy a contar porque todavía me ruborizo por el error, y es así como todo regresó a la normalidad. Bueno, casi todo.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO















- OK Pack Games: KING QUEST V, HEART OF CHINA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

King Quest V
Heart of China

DIVINO PAR

¡Vive tus propias aventuras en los países más exóticos! Rescata a la hija de Lomax -el hacendado supermillonario- en una odisea que comienza donde sale el sol y termina en el ocaso! Concluye con fortuna ¡Oh Viajero! tu saber a cerca de los misteriosos sucesos que atraparon en una red a la fortaleza. El castillo de Daventry ha desaparecido y tienes que encontrarlo con las personas he se hallaban dentro. ¡Dos dioses en un pack capaz de satisfacer al cerebro más exigente!

KING QUEST V

La mayor aventura en la historia de Daventry comienza cuando te embarcas con el Rey Graham en la más emocionante y arriesgada hazaña de su carrera: la búsqueda de la perdida Familia Real de Daventry.



King Quest V, nos narra la aventura de aquella búsqueda. Del cómo y del Porqué.

El secuestro del castillo, se debió al malvado Mordak. Crispín, mago como él, puede ayudarme a recuperarlo. Fue largo el viaje hasta el lejano Serenia, pero su morada se encuentra allí y de él recibí dos cosas viajando hasta su casa: la posibilidad de comunicarme con animales y vegetales y una varita mágica. Su búho Cedric, me acompañará en la búsqueda.

La magia de los lugares que iba recorriendo, era sobrecogedora. Un sauce llorón, dijo ser una prin-















cesa encantada por la vieja bruja del Bosque Oscuro; Gitanos, templos, bandidos... A cada paso extendía mis oídos, presente siempre el peligro que acechaba... Y vi cómo los bandidos abrieron un templo con un báculo. Para arrebatárselo, les seguí hasta su guarida y -el pulso temblando- les robé la llave de llaves. Del templo sólo obtuve una vasija de bronce y una moneda de oro. No es gran cosa, pero ya sabéis... por aquello de que no se diga.

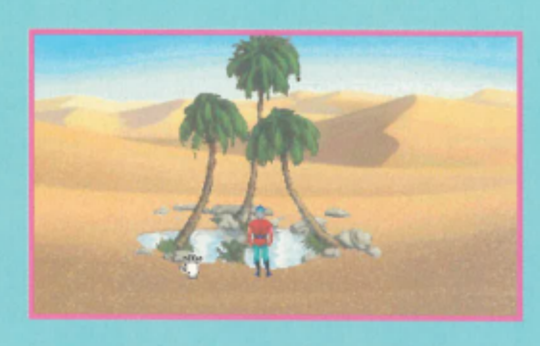
El mundo es un pañuelo, y en él me topé de nuevo con los gitanos: uno de ellos, estaba dispuesto a leerme el porvenir. En la bola de la adivina gitana, descubrí que el hermano de Mordak era un gato. Fue persona, pero mi hijo Alexander lo hechizó, y ahora Mordak quería que mi hijo fuese la comida del gato: su hermano.

Inmerso en mi desolación, la adivina me obsequió con un amuleto para protegerme de los maleficios.

Fui aliado de las hormigas -y posteriormente recompensado por ellas con una aguja de oro que depositaron cuidadosamente entre la paja de una posada- por espantar a un perro que andaba incordiando, hube de soportar al torturado amante de la princesa al cual vi por el camino, y entonces recordé que la Bruja del Bosque Oscuro tenía el corazón de la princesa convertido en oro...

En fin, un mar de aventuras te espera en King Quest V para ser vividas a tu antojo.

Cuando comienzas el juego, sin castillo, y hablando como un ridículo con un búho, no





imaginas todas esas calamidades que ten drás que pasar, hasta llegar a la lucha fina de los encantamientos, cosa que gustaba mucho a los niños de la época -un poco sádico ¿no?, pero se comprende, ya que como n había Tele 5...- Verás a los luchadores con vertirse en dragones, tigres, mangostas, etc.

En fin, dejaré que tú mismo sigas descu briendo cómo concluir la rica y complej historia que, con impecable desarrollo, t ofrece King Quest V. En él se encuentra los más asombrosos y detallados gráfico que nunca hayas visto en una aventur en3D de Sierra. Todo ello, viene acompa ñado de una magnífica banda sonora ori ginal en estéreo y no será necesario qu teclees una sola instrucción: el sistema d iconos a pulsar simplificará al máximo l eficacia en el desarrollo del juego.

A Juicio de algunos usuarios, llamar K.Q. V impresionante es como llamar a Everest una piedra grande.

Ante tí, se abre uno de los más grande y maravillosos mundos de posibilidades.

Serás testigo excepcional de una aven tura casi tan real como la vida misma. E el reto a superar para los PCadictos.

... ¿No será demasiado para tí...?









HEART OF CHINA

La verdad, es que no se me ocurre nada lo bastante expresivo a cerca de Heart of China como para hacer honor a la calidad al interés o a su carácter único en el mercado como para que te des una idea de lo que es verdaderamente el juego.

Se trata de la historia de un rescate: Desde el imponente esplendor de Asia en 1930, tres desconocidos están a punto de vivir una aventura que les hará recorrer el continente de un extremo al otro.

Ella es la hija de un acaudalado hombre de negocios: Eugäne Adolfo Lomax, que se enfrenta a la muerte en algún lugar de las exuberantes montañas de la China Central.

"Lucky" Jake Masters, es un piloto al que le ha abandonado la suerte, y sólo dispone de tres días para rescatarla. Su guía hacia la libertad, es un misterioso maestro ninja, astuto y sigiloso... Juntos se aventurarán por las aglomeradas calles de Hong Kong, en los bares de sus suburbios, cruzarán los deslumbrantes campos de nieve del Himalaya, donde Kate ¿perderá la vida?...

Quizá también paséis por Estambul (podéis visitar los mercados, que me han dicho que las cosas están bastante baratas), pero... volvamos al artículo, porque he utilizado espacio que sólo se reserva para información, no para recados. ¿Podrán entonces llevar a cabo su misión y viajar en el Orient Express, o morirá Kate durante esa odisea de amor, vida y muerte que sólo podría darse en Heart of China?...

Te enfrentas, amigo, a una historia inteligente, donde tus decisiones, van a tener una importante repercusión en el resto de la trama, llegando hasta tal punto que, cuando en una elección hubiese varias posibilidades de solución, en la pantalla del ordenador, aparecerá el mensaje "bifurcación de la trama", que pueden llevarnos por lugares distintos, según el camino que deseemos elegir, lo que redundará en el éxito o fracaso de la misión, porque... también puede acabar mal.

En definitiva, se trata de una intrigante historia que se revela mediante personajes que toman sus propias decisiones, piensan por sí mismos, se acuerdan de tus acciones y te retan constantemente.

Sus impresionantes gráficos, y su aluci-





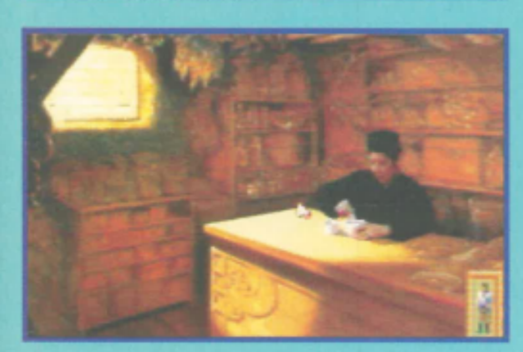












nante banda sonora original en estéreo, dan vida a ésta historia tan viva como la vida misma.

Tendrás que enfrentarte a matones constantemente, a perros asesinos, a serpientes venenosas, al inminente precipitado de un avión por un barranco, a los crueles perseguidores... ¿Morirá Chi, el ninja, acaso? Pero el más duro de los enfrentamientos, la batalla que debes ganar por encima de las demás, aunque suceda al final del juego, es la que habrás de librar con Kate. Si no consigues su amor, todo habrá sido en vano. Ahí es donde debes andar inteligente y evitar que se enoje.

Se trata, en fin, de una aventura para disfrutar de todos y cada uno de sus pasajes, usando mucho la inteligencia y también tu intuición.

El sistema de acceso al juego es a través de un potente interface de apuntar y pulsar con el ratón, para que no tengas que estar tecleando.

UN CONSEJO MALICIOSO

Si deseas más información a cerca de los dos juegos que componen éste pack, debes consultar tu colección de revistas de OK PC. En el Nº 3 tienes con todo detalle un Tricks & Tracks de King Quest V, y en el Nº 4 se encuentra el de Heart of China. Sólo consulta éstos artículos cuando te encuentres atascado en alguno de los puntos de juego. No te dediques a mirar constantemente a la revista, porque si no, no vas a disfrutar del juego, y puedo asegurarte que es una auténtica delicia.

En definitiva, es uno de los pack de mejor contenido que he visto nunca en el mercado. Las dos superestrellas que lo componen, merecen ser adquiridas por cualquiera que se precie de tener algo bueno en su colección, además, teniendo en cuenta que es una edición muy limitada...

Puede que no se os vuelva a presentar nunca una oportunidad como esta.

JOSE VILLALBA MEDINA



CIELO SANTO UN VIRUS

No es nada raro que en algún momento de nuestra vida informática, nos hallamos encontrado con algún problema en nuestro ordenador. Este pequeño o gran disgusto ha sido debido con toda seguridad a un virus. Trataremos de explicar en reglas generales de que va este mundillo.

Con el progresivo aumento de los tipos de virus existentes, debemos **también aumentar nuestras pre**cauciones, estar al día de nuevas versiones de antivirus, realizar copias de nuestros datos y ficheros básicos, así como todo lo referente a recepción y transmisión de datos. En definitiva hay que estar alerta.

LOS PRIMEROS PASOS

Un virus es un programa que normalmente se introduce en ficheros cuyas extensiones son EXE y COM, aunque esto no significa que no se introduzca en otros tipos de ficheros (debido a la multitud de virus existentes), al meterse en este tipo de ficheros es fácil detectarlos a simple vista ya que suelen aumentar el número de bytes que ocupan en los citados ficheros.

¿De dónde proceden los virus?, aquí tenemos una gran diversidad de respuestas, desde los informáticos que hacen programas a medida y cuya única forma de proteger los datos era crear algo, un virus, que destruyera los datos en caso de que no se le pagase; pasando por razones políticas: unas personas crean virus para intentar sabotear datos vitales de estados contrarios; hasta guerras comerciales en las que algunas casas o usuarios descontentos crean virus que sólo funcionan en los ordenadores de la competencia, un ejemplo de esto es el virus Amstrad; también existen empleados rebeldes o expulsados de empresas que hacen algún virus para vengarse de su empresa.

¿Cómo adquirir un virus? las últimas generaciones de virus se transmiten a través de la memoria, y su forma de actuar es la siguiente: al ejecutar un fichero infectado, éste transmite el virus a la memoria y de ahí se suele trasladar a todos los programas que se ejecuten.

Tras esta introducción acerca de virus, vamos a intentar desmitificarlos ya que a muchos de nosotros, cuando hablamos de virus se nos pone la piel de gallina. En primer lugar trataremos de aislar los diferentes tipos de virus existentes.

TIPOS DE VIRUS

■ TROYANOS:

Primero hablaremos de los troyanos, como su propio nombre indica, funcionan en forma de caballo de Troya: son programas normales y corrientes que no contienen ninguna cadena sospechosa, pero que están esperando una serie de condiciones especiales de todo tipo para atacar a nuestro equipo.

■ BOMBAS:

Las bombas de relojería son otra de esas familias, que por lógica actúan cuando se da una fecha concreta como por ejemplo el virus Michelangelo que actúa el día 6 de marzo: en este día nació el famoso pintor Miguel Angel.

■ GUSANOS:

También hay que considerar a los gusanos que son los que se van esparciendo a medida que se va ejecutando el programa que los contiene.

■ MUTANTES:

Estos virus van tranformándose y generando otros nuevos cuanto mayor sea la infección, o simplemente son los propios programadores creadores de ellos los que van introduciendo nuevas características.

También los podemos desglosar de otra forma: Los simpáticos, estos virus no destrozan datos, ni formatean discos duros, simplemente juegan con nuestra paciencia, nos lavan el ordenador, nos presentan pelotitas en la pantalla, nos habilitan y deshabilitan los puertos y otras gracias, pero en el fondo sólo quieren incordiar. Los dañinos, ya no juegan, sino que destrozan datos, formatean discos duros y toda clase de ideas malignas que se ocurran.

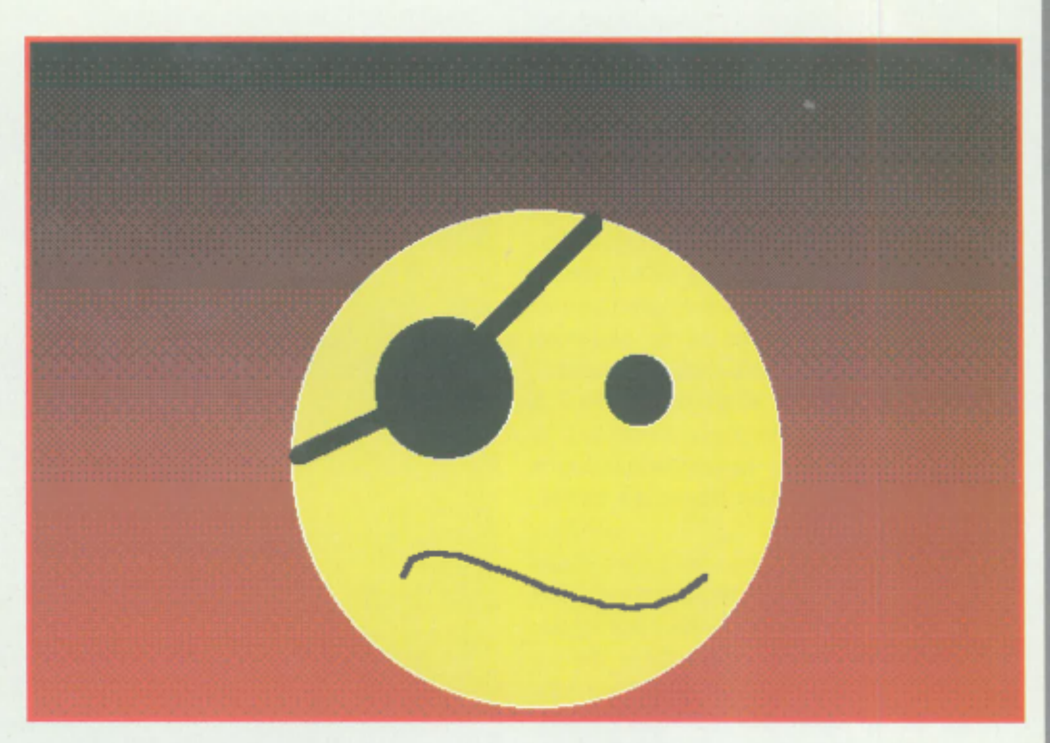
DESCRIPCION DE UN ANTIVIRUS

● VACUNAS:

Dentro de los antivirus también hay diferentes tipos o módulos. Las vacunas, suelen ser antivirus residentes en la memoria de nuestros ordenadores, preparados para detectar los virus y avisarnos durante las operaciones normales que todos realizamos, como copiar discos, transferencia de datos y ejecución de programas; la otra forma de vacunar es tomar los datos esenciales como lo que ocupan los ficheros y la fecha de creación, para que en el momento en que estos datos cambien avisarnos.

● DETECTORES:

Los detectores no están residentes, simplemente se utilizan para que una vez que nuestro ordenador esté libre de virus, revise toda la información que provenga desde el exterior de nuestro ordenador.



● ELIMINADORES:

Son los que eliminan los virus: una vez que hemos detectado que hay datos infectados, procederemos a eliminar los virus de estos datos en la medida de lo posible, digo que en la medida de lo posible porque según el tipo de virus, conseguiremos que estos datos se vuelvan a utilizar de nuevo, aunque a veces el virus ha causado tales daños que puede que esos datos no nos sirvan, y en el peor de los casos ni siquiera podremos salvar los datos, ya que habrá que borrar los ficheros infectados, como el caso del virus barrotes que más tarde pasaremos a explicar.

Ahora fabricaremos nuestras propias herramientas para ponernos a salvo dentro de lo que cabe.

ES NECESARIO TENER UN DISCO DE ARRANQUE SIN VIRUS PARA PODER INICIALIZAR EL ORDENADOR SIN PELIGRO

DISCOS DE APOYO

En primer lugar crearemos un disco de arranque, que habremos tenido la precaución de comprobar, para evitar así una posible transmisión de virus a otro sistema.

La forma de crearlo es la siguiente: formatear un disco y hacerle una transferencia del sistema, con el comando *FORMAT/S*, aunque el problema que tendremos es que si solo contiene el sistema el teclado estará configurado en inglés y será un lío trabajar con él.

Para resolver este pequeño problema actuaremos de la siguiente forma: en primer lugar debemos copiar al disco los siguientes ficheros, AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, con lo cual lograremos que nuestro disco arranque como si lo hiciera desde el disco duro, pero el problema que conlleva esto es que como es lógico llamará a los programas del disco duro y lo más seguro es que ya estén infectados.

La solución es sencilla: debemos editar estos dos ficheros con un editor como EDLIN, y cambiar todas las llamadas que realizan estos ficheros al disco duro por otras que llamen al disco de arranque.

¿Qué implica todo lo anterior? pues algo muy sencillo, primero que tendremos que tener en el disco el programa EDLIN también habrá que copiar todos los ficheros a los que vamos a llamar desde el AUTOEXEC.BAT y el CONFIG.SYS en nuestro disco, y por

último debemos copiar ficheros como SYS. Tras todas estas operaciones comprobaremos que el disco funciona bien y lo protegeremos.

La forma de protegerlo es la siguiente: si el disco es de 5,25 pulgadas, debemos poner la pegatina adhesiva en el hueco que existe en la parte superior derecha del disco haciendo desaparecer este hueco, y si el disco es de 3,5 pulgadas, simplemente le daremos la vuelta y bajaremos la pestaña negra que posee dejando un hueco en él.

El siguiente paso, será crear otro disco que contenga todas las herramientas de antivirus que estimemos oportunas, en este caso vamos a hablar de un antivirus muy difundido en el mundo de la informática por su bajo coste, su potencia y sus constantes actualizaciones, alguno ya sabrá de qué programa estamos hablando, el SCAN.

Este programa contiene varios módulos, WSCAN para Windows, SCAN detector de virus, CLEAN eliminador de virus, VSHIELD el módulo residente en memoria para detectar y bloquear, y por último, el NETSCAN que sirve para las redes. En el disco de antivirus sólo deberemos tener los programas SCAN y CLEAN.

Otra de las precauciones que debemos tener, es poseer un juego de discos originales con el sistema operativo, para que en el peor de los casos siempre podamos reinstalarlo. Es imprescindible tener una copia de seguridad de todos los datos fundamentales como son los documentos y bases de datos, no de los programas, ya que estos siempre se pueden volver a introducir.

Una vez que ya tenemos nuestro juego de herramientas, procederemos de la siguiente manera: nos prepararemos un café o tila, depende de nuestro estado de animo, un sillón cómodo y mucho de paciencia, es como un juego de ajedrez, solo que en este caso él virus ya ha hecho todos sus movimientos y los estamos viendo, ahora nos toca a nosotros.

El primer paso será arrancar con nuestro disco limpio, y hacer una transferencia del sistema desde el disco de la siguiente manera *SYS C:*, con lo cual ya garantizamos que el COMMAND.COM del disco duro está limpio. Después usaremos el disco que contiene nuestro antivirus, ejecutaremos el SCAN y sacaremos el informe por la impresora con la orden *SCAN C: >PRN*, con esto lo que logramos es tener una información exacta de qué ficheros están infectados y qué tipo de virus tienen.

Dependiendo del tipo de virus habrá que proceder de una forma o de otra para lo cual nos será de mucha utilidad leer el fichero VIRLIST.TXT que contiene el SCAN, si en él nos indica que el virus ataca a la FAT, creo que mis noticias son malas, pero si sólo

```
C:\ARETMIS>apol c:\dos /nm c:*.exe
     Artemis Professional, ver 2.10n ,Copyright 1989-92 (c) Panda Software

Como usuario registrado de este software puede beneficiarse de
nuestro SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE (auténticos expertos le ayudaran
a solucionar problemas causados por virus) y recibir puntual notificacion
de actualizaciones.

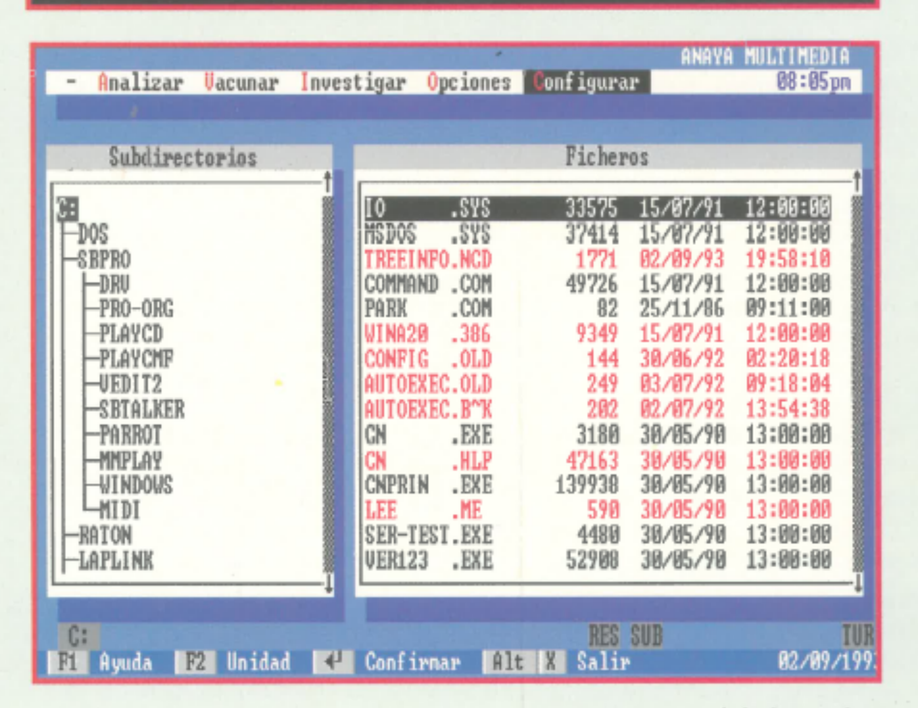
Microprocesador    : Intel 80486
Coprocesador       : Intel 80387
Usuario registrado: ANAYA MULTIMEDIA

Nº de virus y mutaciones detectables: 1884
Ultima revisión del fichero de virus: 16/04/1993

Turbo activado para el proceso de análisis.

Analisis de memoria desactivado.

-Analizando Sistema de arranque de C:
  Tabla de particiones (MASTER BOOT) ...................... Ok!
```



A la izquierda tenéis una pantalla del antivirus Artemis del cual se habala en este artículo. Este antivirus está totalmente producido en España.

LA MEJOR PRECAUCION ES REVISAR TODO LO AJENO A NUESTRO SISTEMA

ataca a los ficheros, sin problema.
El paso siguiente será ejecutar el programa CLEAN para desinfectar el disco duro, cada vez que CLEAN borra un virus, nos da una información de en qué estado de recuperación se encuentra el fichero , puede que esté bien, también puede estar deteriorado con lo cual nos tocara reemplazarlo por uno nuevo, o que simplemente te diga que necesita borrarlo, en cuyo caso le diremos que no, hasta asegurarnos de que tenemos una copia que le pueda sustituir.
Como medida de precaución volveremos a ejecutar el SCAN ya que puede haber virus solapados, unos debajo de otros, si no ocurre esto ya tendremos el ordenador limpio y listo.

ALGUNOS VIRUS

En este apartado describiremos algunos de los virus más populares.

✓ ANTI-TEL:

Cuando un ordenador posea este virus, lo notaremos en que restará de la memoria del equipo 1.024 bytes. Una vez que el virus está en memoria, se dedica a pasarse al sector de arranque de los discos que sean utilizados durante la sesión con el PC. Según cuál sea el tipo de discos que utilicemos, el virus se posicionará en un sector u otro, lo cual significa que los datos que haya en ese sector en concreto se perderán. Todo lo anterior no significa que nuestro disco duro esté libre de virus, más bien al contrario nuestro disco duro también estará infectado. Aunque el virus no hará sus fuegos artificiales hasta que el sistema se reinicialice alrededor de unas 400 veces, cuando esto suceda nos mostrará en pantalla el siguiente mensaje: "VIRUS ANTITELEFONICA (BARCELONA)", y sobrescribirá el disco duro con datos aleatorios. Para terminar diremos que la gran mayoría de los antivirus que se comercializan combaten este virus.

NOS PREPARAREMOS UN CAFE O TILA, SEGUN NUESTRO ESTADO DE ANIMO

✓ AZUSA:

Sus características generales de ocupación de memoria y de infección de discos son similares al Anti-Tel, lo cual también se refleja en la tabla anteriormente expuesta. Los daños de este virus son incómodos pero no destructivos, ya que lo único que hace es deshabilitar los puertos LPT1 y COM1 después de que se haya reiniciado el sistema 32 veces. Y la próxima vez que se encienda el equipo ya estarán bien los puertos (sólo es, pues, una gamberradilla). Como en el caso anterior, cualquier antivirus lo elimina.

✓ BARROTES:

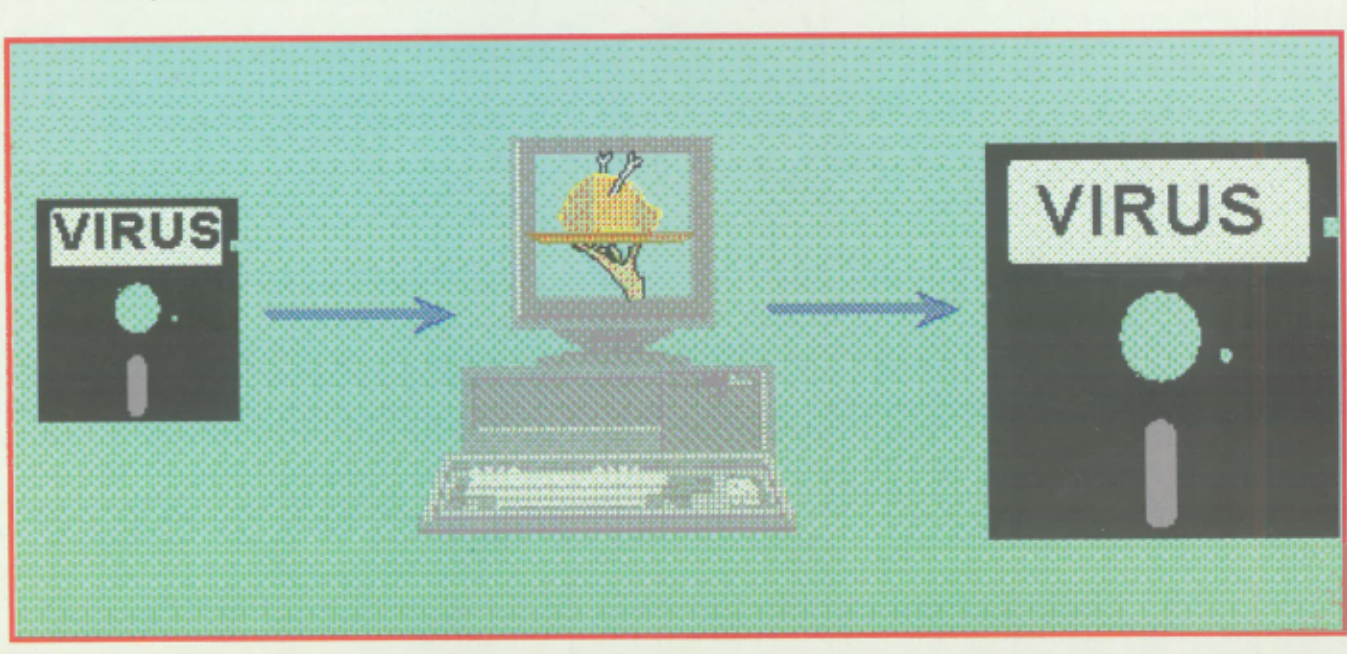
Recién salido del horno, vio la luz en diciembre del año pasado y como no, español también. Como ya va siendo costumbre afecta a la interrupción 21. El aumento de los ficheros infectados será de 1.310 bytes, el resto de información del fichero infectado no variará. La fecha de activación del virus es el 5 de enero de cualquier año, cuando se active, lo notaremos porque nos dibujará cinco barras verticales en la pantalla y nos mostrará el siguiente mensaje: "Virus BARROTES por OSoft", tras este mensaje, procederá a sobrescribir con el anterior mensaje parte del sector de arranque, lo cual significa que, cuando intentemos acceder a nuestros datos el ordenador fallará y no podremos encender el equipo (toda una delicia).

✓ VIERNES 13:

¿Quién no tiene experiencia con él, o ha oído hablar de él? Es uno de los virus legendarios. Una de sus características es la de no quedar residente en memoria. Tampoco se cuelga de ninguna interrupción, sólo infecta los archivos COM pero no el COMMAND.COM. Su propagación es muy rápida, y su acción consiste en que cuando nuestro calendario señale un viernes 13 cualquiera, el virus procederá a borrar todos los ficheros infectados. Esté tranquilo: cualquier antivirus del mercado lo eliminará bien.

✓ MICHAELANGELO:

Desde abril de 1991 tenemos otro virus: Michelangelo, creo que hay demasiada gente aburrida. Queda residente en



La rápida difusión de los virus es debida a que infectan nuestro PC y también los disquetes que copiamos desde él con lo que transmitimos la infección.

memoria por lo cual robará de ella 2.048 bytes para su uso y de ahí infectara la FAT de los discos duros, así como el sector de arranque de los discos, su funcionamiento es muy parecido al Stoned.
Su fecha de activación será el día 6 de marzo de cualquier año, fecha de nacimiento del pintor Miguel Angel. En ese momento se dedicará a formatear el disco duro con caracteres aleatorios.



✓ SPANISH:

Afecta a varias interrupciones del sistema como son la 1C,20,21, infectará a todos los archivos EXE y COM incluyendo el COMMAND.COM, también se instalará en memoria. El incremento que sufrirán los archivos infectados es de 2.930 bytes, alojándose al final del archivo infectado, se camuflará bastante bien ya que se encargará de no modificar los atributos de nuestros archivos, al igual que tampoco la fecha y la hora de creación. Sabremos que tenemos este virus debido a que los programas que ejecutemos tardarán más tiempo del normal en ejecutarse. Los efectos de este virus se notan, todas las letras de la pantalla se amontonaran derepente en la parte inferior de tu monitor, para a continuación dejarte colgado el sistema, con lo cual perderás todos tus datos.

ARTEMIS PROFESIONAL

Para terminar este artículo os daremos una serie de indicaciones sobre antivirus españoles existentes en el mercado.
Artemis es un paquete totalmente producido en España, posee una calidad bastante buena. La forma de actualización es trimestral, aunque si posee un virus que su actual versión no detecta, puede remitírselo y en un plazo máximo de 48h recibirá una versión actualizada del mismo.
Vamos a explicar los diferentes módulos que componen el citado programa, aunque no desarrollaremos ninguno de ellos a fondo ya que pensamos que están muy bien explicados y desarrollados en el manual.

❍ AP (Artemis Profesional):

Es una aplicación similar al Shell del DOS; posee ventanas desplegables y menús de fácil acceso. Su manejo es posible también con el ratón. Una de las diferentes opciones dentro del menú Analizar será la de Informes sobre virus. En ella tendremos una lista de virus que será de gran ayuda a la hora de descubrir y conocer uno de ellos en concreto. El resto de las opciones principales que posee son: Vacunar, Investigar, Opciones y por último Configurar. Con el correcto uso de todas ellas estaremos listos para tener nuestro sistema limpio de polvo y paja y evitar posibles infecciones.

❍ APOL (Artemis Profesional On Line):

En esta ocasión veremos al antivirus bajo otro punto de vista. No se trata de hacerlo más difícil o tedioso, si no de poderlo utilizar a nuestra medida mediante la línea de comandos del MS-DOS. Este módulo permitirá hacer nuestros propios ficheros BAT, o incluso poner el antivirus dentro del archivo AUTOEXEC.BAT.
Como es natural en programas de este tipo, incorpora una amplia serie de parámetros que nos darán un enorme abanico de posibilidades.

❍ CENTINEL:

Es un programa residente. Esto indica que siempre estará en la memoria del ordenador y las operaciones sobre las que interviene son: en cualquier tipo de programa que pueda ser ejecutado, en el momento de copiar cualquier tipo de fichero ejecutable (excepto ficheros BAT), en la revisión del sector de arranque de aquellos discos que se usen durante la sesión. Por supuesto siempre que sea necesario se podrá desinstalar de la memoria.

❍ ESCUDO:

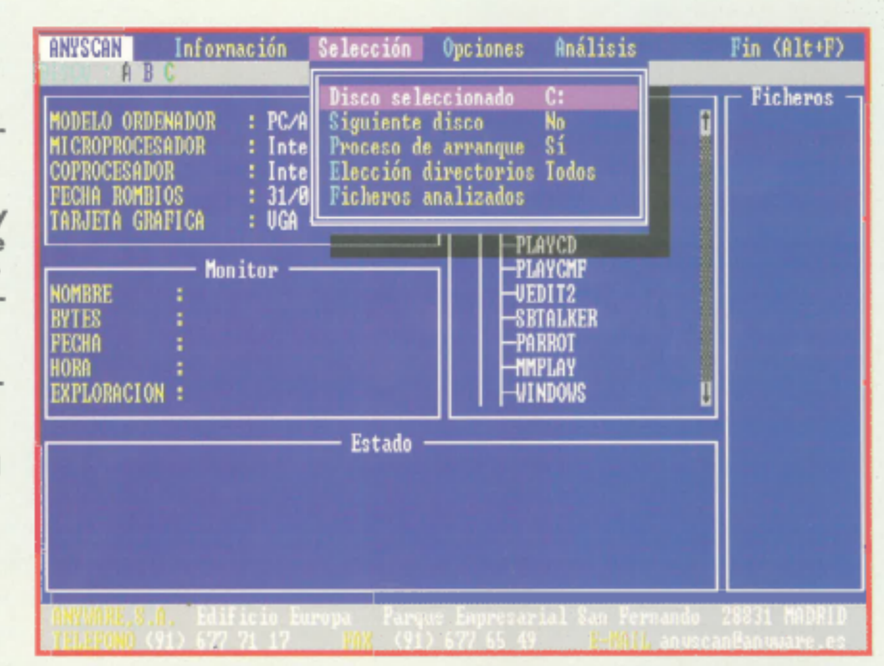
Es el último componente que queda por analizar. También es otro programa residente pero con unas funciones algo distintas al anterior. En este caso, su misión es prevenir los daños que un virus, tanto conocido como desconocido, pueda producir en nuestro sistema. También dará cuenta de las actividades que puedan ser sospechosas.

Tras todo lo anteriormente expuesto se puede decir que con este antivirus nos podremos ir a la cama más que tranquilos.

VIRUS QUE ACTUARAN EN DICIEMBRE

FECHA	NOMBRE
1/10	ANT
4/10	VIOLATOR
7/10	VCL
19/10	FATHER CHRISTMAS
24/10	CHRISTMAS TREE
28/10	SPANISH
28/10	APRIL FOOL
31/10	FATHER CHRISTMAS

A la derecha se muestra una pantalla del antivirus Anyware y en la parte inferior tenéis un pequeño esquema de la localización de algunos virus a nivel europeo.





ANYWARE

Este es otro producto español, como tal, tenemos constancia de que es uno de los programas que está más al día de todos los virus que se pueden encontrar en el mercado español. Debemos añadir que las empresas más importantes tanto públicas como privadas, lo incluyen en su red de software. Uno de los puntos fuertes de este paquete, es su soporte técnico, el cual hemos tenido el placer de utilizar. Ahora vamos a analizar las herramientas que lo componen una por una.

❑ ANYPROTV:

Esta herramienta está enfocada a la detección de virus conocidos y es de tipo residente en memoria, lo cual significa que deberemos de cargarla desde el CONFIG.SYS. La detección de virus en el sector de arranque de un disco es inmediata desde el momento en que se acceda a él. Cuando ponga en marcha su ordenador, esta herramienta se encargará de verificar la RAM de su equipo, el sector de arranque y la tabla de partición. Si en ese momento detectase alguna anomalía de tipo vírica lo pondría de manifiesto a traves de una señal acústica y mostraría un mensaje de alarma.

❑ VIGILANT:

Podremos detectar y combatir de una forma global, todos los virus desconocidos. Esto lo conseguiremos ya que el modulo Vigilant, controlará todas las posibles modificaciones de ficheros ejecutables, drivers de dispositivo y sectores de arranque. Los dos programas anteriormente citados deben de funcionar juntos.

❑ ANYCHECK:

Otro de los módulos residentes. En este caso se encargará de negar la ejecución de ficheros que hayan sido validados previamente, a parte de no permitirnos ejecutar ningun fichero que haya sufrido modificaciones desde su última comprobación. La utilización de este módulo hace innecesario el uso de los anteriores. Una de sus mayores ventajas es el escaso espacio que ocupa en memoria (solamente 2Kb).

❑ ANYSCAN:

Es el programa principal, con un entorno integrado, desde él podremos detectar y eliminar los virus (véase Figura C). Una vez instalado facilitará toda la información del sistema.

❑ ANYCLEAN:

Es el módulo encargado de la limpieza de los virus encontrados.

❑ XSCAN:

Es el módulo que podremos usar desde la línea de comandos, o simplemente creando una serie de ficheros BAT que automaticen nuestro trabajo. Cuando lo utilice comprobará que la velocidad de chequeo es aceptable pero en posteriores ocasiones su velocidad se verá tremendamente superada, siendo casi imposible encontrar ningún otro más rápido. Esto se debe al uso que el progama hace de ficheros de validación.

ANTONIO GOMEZ



OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

ANOTHER WORLD

En la primera parte del juego, me encuentro con un leon que siempre me mata. ¿Cómo puedo acabar con él?, por mas golpes y saltos que intento dar no consigo librarme de él.

JAVIER SANZ
MADRID

RESPUESTA

Este león no lo debes matar tú, lo que debes hacer es esquivarlo a toda costa. Para evitarlo, cuando llegues a la pantalla en la que aparece este leon, anda pasito a pasito y una vez que aparezca corre a la máxima



velocidad en dirección contraria (por donde viniste). Una vez pasada la pantalla de la piscina llegarás a una liana a la cual debes saltar, conseguirás así pasar por encima de tu enemigo colgado de la liana. Cuando saltes de la liana deberás correr de nuevo a toda velocidad en dirección contraria y cuando llegues a la pantalla del leon de nuevo, alguién matará al león por ti.

TITUS THE FOX

Hace pocos mese que compro vuestra revista y estoy muy contena, pero lo único que le falta es un consultorio. Por eso os hago esta pregunta: ¿Cómo puedo matar al monstruo del hacha del nivel 5 de Titus The Fox? Espero vuestra respuesta y se que quedaré más satisfecha que en otra revista.

MIREIA TARRAGONA



RESPUESTA

*Como puedes ver, tu petición ha sido escuchada, y desde el pasado número se ha estrenado esta sección.
*En la pantalla del nivel 5 en el que te has atascado encontrarás dos cajas y dos plataformas que suben y bajan continuamente. El truco es coger uno de los cajones y con él subir a una de las plataformas móviles. En el momento en el que pase el monstruo se lo dejas caer encima, repitiendo esta operación acabarás con tu enemigo. Es recomendable que evites tocar el suelo, salta desde la plataforma fija hasta las móviles.

DUNE 2

En el juego Dune2, ¿cómo se pueden construir misiles y esquivar los que te lanzan tus enemigos?

ANTONIO LORENZO
SEVILLA

RESPUESTA

Una de las grandes ventajas que tiene el juego Dune 2 y que le dan más diversión es que cada bando tiene unas armas específicas, en este caso depende del que casa hayas seleccionado al principio del juego. Por ejemplo los Harkonnen si pueden construir misiles a través de sus palacios y estos no tienen nigún coste adicional salvo la construcción inicial del palacio. Los Atreides pueden obtener la ayuda de los Fremen a través de sus palacios y por último los Ordos pueden crear saboteadores que de llegar a su destino pueden destruir grandes instalaciones y unidades.
En cuanto a esquivar los misiles del enemigo te puedo dar dos tácticas, una legal y otra haciendo trampas. Legalmente deberías fabricar vehículos VMC para construir otra base en caso de que te destruyan la actual y siempre debes tener una buena reserva de especia. Si eres mas impaciente y tramposillo, puedes grabar muy a menudo en dos ficheros y recuperar cada vez que el impacto del misil enemigo te haga demasiado daño, su precisión se basa en la estadística y tarde o temprano falla salvo que hayas grabado la partida sólo un instante antes de que el misil fuese a explotar en el centro de tus instalaciones por lo que te recomendamos que grabes dos ficheros consecutivamenete.



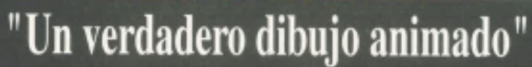


Con Blount, reportero en el "GOBLINS NEWS", zambúllete en un "cómic" alucinante.

GOBLINS 3

COKTEL VISION

SYSTEM 4 DE ESPAÑA



"Un verdadero dibujo animado"





Desde hace lustros, el fabuloso "Joya del Mundo", en el corazón del laberinto de Foliandre, ha sido objeto de deseo ya que, según la leyenda, asegurará a su poseedor una eternidad de placeres y delicias. En consecuencia, la reina Xina y el rey Bodd rivalizan constantemente para ponerles las manos encima. Para dar respuesta a los entusiastas lectores del "Goblins News", el reportero Blount se lanza a la búsqueda con cada uno de los monarcas rivales. Pero, ¡pobre!, después de haber sido salvajemente atacado por un lobo, se ve investido de una doble personalidad, mitad goblin y mitad coco-lobo...







Distribuido por SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S.A.- Tomás Redondo, 1. 1º F • Edificio LUARCA • Tel. (91) 381 53 32 • 28033 MADRID

* TEXTO DE PANTALLAS EN CASTELLANO.

SYSTEM 4 DE ESPAÑA

CINE

La unión de dos grandes

UN MUNDO PERFECTO



En esta película, dirigida por Clint Eastwood, juntará a dos grandes en un drama: el propio director que hará de policía tejano y el prófugo, Kevin Costner, que tomará como rehén a un niño para asegurar su huida de la cárcel, pero con el que al final establecerá una entrañable relación.

CINE

La justicia por su mano

JUSTICIA EXTREMA

Este *thriller* policial nos relata la vida de un agente de la unidad secreta SIS, una "policía" que tiene el objetivo de exterminar a los criminales sin ofrecerles un juicio justo. La película esta basada en esta policía clandestina existente en la realidad en la ciudad de Los Angeles y está interpretada por Lou Diamond Philips, Scott Glenn, Chelsea Field y Yaphet Kotto.



LIBROS

ANAYA MULTIMEDIA

Guía de iniciación

COMUNICACIONES CON EL PC: MODEMS

Como guía de iniciación, la intención de este libro es introducir al usuario no iniciado en el mundo de las comunicaciones. El libro enseña todo lo necesario, empieza por describir que es un modem y que se debe saber a la hora de comprar uno, continua con diversos capítulos que nos ensañan los programas más habituales para su monejo como Telix, Procomm, Terminal de Windows, etc. Por último se habla del manejo del programa Bitfax para el uso de tarjetas fax y de Ibertex. Al final del libro se encuentran unos numerosos apéndices con una lista de BBS, una de comandos Hayes más típicos, una de comandos Ibertex y un pequeño diccionario de términos. En resumen, un excelente libro para todos aquellos que quieran introducirse en todo este mundillo de las comunicaciones.



Guía Microsoft

OPTIMIZAR WINDOWS



Con esta guía conseguirás sacar todo el partido al manejo y configuración de Windows 3.1. Sin hacer un uso excesivos de técnicismos, el autor plantea de una forma clara y precisa temas "a priori" tan complejos como la configuración de los archivos CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT, WIN.INI y SYSTEM.INI. En el libro se enseña todo lo necesario que el usuario debe saber para sacar el máximo rendimiento a Windows, como el manejo del enlace e inclusión de objetos (OLE) y el intercambio dinámico de datos (DDE) e incluso se tratan temas relacionados con las características multimedia del entorno. En resumen, un excelente libro que hará que el trabajo en Windows sea mucho más productivo y cómodo.

Guía Práctica

COREL DRAW 3.0

El programa Corel Draw 3.0 es uno de los mejores programas de presentación existentes en el mercado, con esta guía el lector podrá aprender a explotar todas sus posibilidades. El libro dedica numerosos capítulos a la creación de gráficos y sus numerosos posibles atributos para que el lector pueda manejar el programa como todo un profesional. Este libro incluye unos precisos apéndices donde el lector podrá encontrar fácilmente las teclas rápidas para cualquier tarea.



MAIL VxC

VENTA POR CORREO

91 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h

ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES

Juego	P.V.P.
ACADEMY	P.V.P. - 6990
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 5150
AMERICAN GLADIATORS	P.V.P. - 4990
AMON RA	P.V.P. - Consultar
ARCHON ULTRA	P.V.P.- 5990
A- TRAIN	P.V.P.- 5650
ATP	P.V.P. - 10995
BATMAN RETURNS	P.V.P.- 5990
CASTLES II	P.V.P. - 6990
CLASH STEEL	P.V.P. - 5990
COBRA MISSION	P.V.P. - 5995
COMANCHE	P.V.P. - 5650
DARK SUN	P.V.P. - 8990
DAY OF TENTACLE	P.V.P. - 7700
DR. BRAIN	P.V.P. - 5650
DRACULA	P.V.P. - 4990
DUNE II	P.V.P. - 6490
EYE OF THE BEHOLDER III	P.V.P. - 6990
F 15 III	P.V.P. - Consultar
F 1 CHAMPION	P.V.P.- 4990
FANTASY EMPIRES	P.V.P. - 6990
FLIGHT SIMULATOR 5.0	P.V.P. - 11500
FRONTIER -ELITE II	P.V.P. - 6990
GOAL	P.V.P. - 5490
GRAND PRIX	P.V.P. - 7700
HOCKEY	P.V.P. - 6990
HUGO 2	P.V.P.- 6495
HUMAN RACE	P.V.P.- 4990
I.J. FATE OF ATLANTIS	P.V.P. - 6150
JURASSIC PARK	P.V.P. - 5990
KGB	P.V.P. - 6490
KING MAKER	P.V.P. - 6990
KRUSTY FUN HOUSE	P.V.P. - 4990
LARRY V	P.V.P.- 8200
LEYEND OF KYRANDIA	P.V.P. - 4625
LOST IN LA	P.V.P. - 5150
METAL & LANCE	P.V.P. - 6495
MONKEY ISLAND 2	P.V.P. - 6995
MORPH	P.V.P. - 4990
MORTAL KOMBAT	P.V.P. - 5990
PC BASKET	P.V.P. - 1990
PC FUTBOL	P.V.P. - 2500
ONE STEP BEYOND	P.V.P. - 2950
PIMBALL DREAMS	P.V.P. - 5150
POLICE QUEST 3	P.V.P.-7200
PRIVATEER	P.V.P. - 7990
RAGNAROK	P.V.P. - 5990
REACH FOR SKIES	P.V.P.- 6990
ROBOCOD	P.V.P. - 4990
SEAL TEAM	P.V.P.- 5990
SENSIBLE SOCCER	P.V.P. - 4990
SEVEN CITIES OF GOLD	P.V.P. - 4990
SHADOW CASTER	P.V.P. - 7990
SHADOW OF THE COMET	P.V.P. - 5650
SPACE QUEST I	P.V.P. - 6650
STREET FIGHTER II	P.V.P. - 4100
STRIKER	P.V.P. - 2995
STRONGHOLD	P.V.P. - 5990
SUPER VGA HARRIER	P.V.P. - 5990
SYNDICATE	P.V.P. - 6990
TASK FORCE 1942	P.V.P. - 7700
TERMINATOR 2	P.V.P. - 4990
TFX	P.V.P. - 7990
WAX WORKS	P.V.P. - 4625
WWF EUROPEAN RAMPAGE	P.V.P. - 2950
X-WING	P.V.P. - 6650

LOS DOS 3995 (PC BASKET + PC FUTBOL)

Sound BLASTER

SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION

NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO

21.900

PACK CD DISCOVERY Sin SOUND BLASTER 44.900

SUPER OFERTA SOUND BLASTER PRO + CD ROM SONY + Altavoces 44.900

69.900 CD DISCOVERY

SOUND BLASTER 2.0- 13.900	SOUND BLASTER 16 ASP- 41.900
SOUND BLASTER 16- 25.900	SOUND BLASTER 16 +Voice Editor+Micrófono- 31.900

CENTRO MAIL

Centro	Dirección
ALICANTE (NUEVO CENTRO)	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
S.SEBASTIAN (NUEVO CENTRO)	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

OFERTAS OFERTAS OFERTAS

Juego	P.V.P.
BASKET PLAY OFF	P.V.P. - 975
CABALLERIA LIGERA	P.V.P. - 975
DYNABLASTER	P.V.P. - 1495
ELVIRA	P.V.P. - 2495
ENMANUELLE	P.V.P. - 975
ESPAÑA 92	P.V.P. - 1495
F14 TOMCAT	P.V.P. - 2495
F15 II	P.V.P. - 3995
FASCINATION	P.V.P. - 2495
FIGTHER COMMAND	P.V.P. - 975
FINAL CONFLICT	P.V.P. - 975
GEISHA	P.V.P. - 975
GLOBAL EFECT	P.V.P. - 1495
GOBBLINS 2	P.V.P. - 2495
GREAT NAPOLEONIC BATTLE	P.V.P. - 975
HEART OF CHINA	P.V.P. - 4995
HOME ALONE	P.V.P. - 1495
HOT RUBBER	P.V.P.- 975
KICK OFF II	P.V.P. - 975
KNIGHTS OF SKY	P.V.P. - 3495
LA COLMENA	P.V.P. - 2495
LARRY I	P.V.P. - 3795
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 3995
MANCHESTER EUROPA	P.V.P. - 975
MANCHESTER UNITED	P.V.P. - 975
MEDIEVAL WARRIOR	P.V.P. - 975
MEGALOMANIA	P.V.P. - 1495
OPERATION COMBAT	P.V.P. - 975
PARIS DAKAR	P.V.P. - 975
PINBALL MAGIC	P.V.P. - 975
POWER MONGER	P.V.P. - 1495
RISKY WOOD	P.V.P. - 1495
ROGER RABBIT	P.V.P. - 975
SHADOW SORCERER	P.V.P. - 2495
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 3995
SQUASH	P.V.P. - 975
SUPERMAN	P.V.P. - 975
TENNIS CUP II	P.V.P. - 975
WINTER SPORTS	P.V.P. - 1495
ZYCONIX	P.V.P. - 1495

2X1

COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO"

Juego	P.V.P.
DARK SEED	P.V.P. - 6990
FLASH BACK	P.V.P. - 5990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 4990
PRINCE OF PERSIA 2	P.V.P.- 5990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
ULTIMA VII	P.V.P. - 7990
PATON STRIKES BACK	REGALO
PRINCE OF PERSIA	REGALO
TRIVIAL	REGALO

Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

C.P. .... TELF ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
ENVIOS CONTRAREEMBOLSO — GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1

JURASSIC PARK (Ocean/Arcadia)
Literatura y ludopatía se unen en un coctel Morotov que dará horas y horas de diversión al más exigente. Asumiendo el papel del paleontólogo Grant, tendrás que enfrentarte a toda la furia de esta isla maldita, que ahora está dominada por los ancestrales dinosaurios.

2

BATMAN RETURNS
(Gametek/Dro Soft)
Asumiendo el papel de Batman tienes que salvar a la ciudad de Gotham de los perversos planes del siniestro pingüino.

3



HUGO 2
(ITE/Proein)
Disfruta de las aventuras de nuestro amigo Hugo en las escenas del bosque y la montaña como si jugases en la tele.



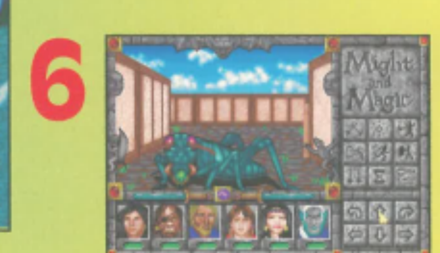
PRIVATEER
(Origin/Dro Soft)
A través del comercio espacial tienes que mejorar tu nave y defenderte de los peligrosos piratas espaciales.





DINOSAURIOS
(Anaya Multimedia/Grupo distribuidor editorial y Erbe)
Una enciclopedia MPC te espera en tu PC con toda la información que desees sobre estos animalitos.

6



MIGHT & MAGIC IV
(N.W.Computing/Proein)
Una nueva entrega de este juego de rol en el que explorarás el malvado mundo de Xeen.

7



NICK FALDO GOLF
(Grandslam/Erbe)
Un golf rápido, pensado para equipos normales y en el que la jugabilidad es la clave para dar continuidad al juego.

8



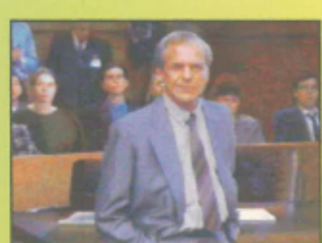
DRACULA
(Psygnosis/Dro Soft)
Una aventura 3D donde te enfrentarás a Drácula y a sus esbirros que llegan desde el otro lado del averno.

9



THE PATRICIAN
(Ascon/Proein)
A los grandes aventureros les espera la mayor de las aventuras, sólo los osados podrán adquirir riquezas si la suerte les acompaña.





L.A. LAW
(Capstone/Proein)
Un juego perfecto para todos los deseosos de vivir un juicio con todas sus alegrías y tristezas. ¿Te atreves?



Al precio de UNO llévate un BUEN PAR...
POLICE QUEST 3
THE KINDRED
SIERRA
Tu mujer ha sido apuñalada brutalmente. Estás al borde del ataque, empeñado en vengarte. ¿Eres capaz de contenerte y seguir los procedimientos profesionales de la policía? ¿Puedes mantener la sangre fría en el laboratorio criminal y las investigaciones forenses? ¿Tienes valor suficiente para ser un poli en el peligroso mundo del crimen, la corrupción y la sangre? ¡Averígualo!
LARRY
Leisure Suit LARRY 5
THE DAGGER OF AMON RA
A Laura Bow Mystery
SIERRA
2 POR 1
King's Quest V
HEART OF CHINA
¿Qué se esconde tras el antiguo secreto de *La Daga de Amon Ra*, y quién está dispuesto a matar por ello? ¿Cuál es el motivo de los asesinatos? ¿Codicia? ¿Algún ritual macabro? ¿Patriotismo? ¿Rivalidad? **Laura Bow,** periodista novata de un conocido periódico de Nueva York, deberá encontrar la solución ¡y mejor que sea rápido!
¿Te atreves a aceptar el desafío? ¿Serás capaz de descubrir lo que se esconde detrás de la inapreciable *Daga de Amon Ra* antes de que el asesino descubra... tus intenciones?
LA PIRATERIA ES DELITO
SIERRA
MCM SOFTWARE
Méndez Alvaro, 57 · 3ª Planta · 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 · Fax: (91) 528 83 63